

132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER

02

TELJES
JÁTÉK

THIEF



magazin

[bemutatók]

PLATOON THE MOVIES > PANZERS

LIONHEART > FIFA 2003 > BLITZKRIEG

[ismertető]

HAEGEMONIA NO ONE LIVES FOREVER 2

UNREAL TOURNAMENT 2003 > BATTLEFIELD 1942 > PRISONER OF WAR

[hardver]

ATI RADEON 9700 TESZT ABIT SILURO TI4200 OTES HOGYAN MŰKÖDIK A NYOMTATÓ?



§

IDEIGLENESEN
FELFÜGGESZTVE

> 1645 FT



A GURU TEAM
TAGJAINAK ÚJ LAPJA

LILY, BRAZIL, SHOEBARCH, STÓKI
SASA, MOCBY, CHRIS, LAZA, HANGU

A GAMER magazin jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben bizonyoznána, hogy a CD-ROM-ot nem kapta meg, kérjük, forduljon a kiadóhoz.



DE-007
DTS, Dolby Digital (AC3)
és Dolby Prologic dekóder



JAZZ SPEAKERS®

Creating Audio Lifestyles™



J9929

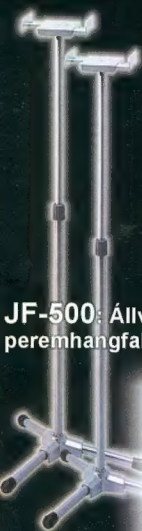
5.1-es házimozirendszer,
20W mélynyomó, 5*6W
szatellit, 50W rms
összteljesítmény
Fadobozos mélynyomó
50Hz-20kHz frekvencia-
tartomány



J-3504: Carrera
2.0 hangfalpár



JF-500: Állványos
peremhangfalakhoz



J-7508

28W rms teljesítmény,
fadobozos hangfalak fém dóm-
membránokkal, különálló erősítő,
50Hz-20000Hz frekvenciaátvitel

J9941

5.1-es házimozirendszer, 50W mély-
nyomó, 5*10W-os
peremhangfalak,
100W rms össz-
teljesítmény.
Fadobozos mély-
nyomó
40Hz-20kHz
frekvencia-
átvitel



kellytech.hu



A 2003-AS SZABAD-RÚGÁS RENDSZER

Ha áll a labda, attól a játék még nem áll meg. Az új finom beállításokkal a teljes irányítás a tied! A labdába rúgva megpróbálhatod azt a feisdéc-alá juttatni, vagy gyorsan keresztülvetni a sorfalon, amelyben a saját játékosaid vannak, vagy belerúgni, mint Roberto Carlos.



A 2003-AS LABDA-IRÁNYÍTÁSI MODELL

EA SPORTS™ Freestyle Control egy újfajta labda-irányítási módszer. A Freestyle Control segítségével a játékosok egyedi mozgással ruházhatók fel. Olyan mozgással, ami sokkolja a védelmet. Olyan mozgással, hogy Roberto szinte kilép a képernyőről.



A 2003-AS PASSZOK

Új csapatmunka és taktikák. Az ellenfél kijátszása pontosabb passzokat és mozgást igényel. A részleteket ellesheted Edgar Davids-tól.



A 2003-AS CSELEK

Furfangos fejelések, merész csavarások, pontos passzok – mindenre képes lehetsz, ha elég ügyes vagy. A labda új mozgásrendszere eredményeképp már nem végez el helyettesítést. A virtuális labda úgy fog viselkedni, mint amit Davids megszerez, amit Giggs fricskáz vagy amivel Roberto Carlos falakat üt át. Mutasd meg, hogy méltó vagy a csapatba kerülésre!



A 2003-AS FIZIKAI MOZGÁS

Az ellentétes mozgásokat új szintre emelték. A labda már nem ragad hozzád, neked kell a labdára ragadnod. Ryan Giggs képes erre. És Te?

IRÁNYÍTSD A LABDÁT, IRÁNYÍTSD A MECCSET!

A FIFA FOOTBALL 2003 megújult MI-val vezérelt. Alapjaiban megváltoztatja a játékmódszert. A labda labdaként viselkedik. Ideje újra edzésbe lendülnöd!

Törj a csúcsra! Vedd át az irányítást! Légy a 12-ik!



fifa2003.ea.com



Official FIFA Licensed Product
© 1977 FIFA™



It's in the game

Megjelenés: hónap eleje/közepe/vége
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia kft.-nél, 1077 Budapest, Wesselényi u 25, Tel: 478-09-10, Fax: 478-09-14, Web: www.ecobit.info, E-mail: sales@ecobit.hu



PlayStation 2



©2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and It's in the game are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. © 1977 FIFA™. EA SPORTS is an Electronic Arts brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

TARTALOM

6CD TARTALOM
7THIEF: THE DARK PROJECT
8HÍREK
13PÉNZ BESZÉL

BEMUTATÓH

14PLATOON
16THE MOVIES
18BLITZKRIEG
20STORMREGION: PANZERS
22LIONHEART
24S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST
26FIFA 2003

ISMERTETŐH

28HAEGEMONIA
34BATTLEFIELD 1942
38VILÁGOK HALANDORAI
39LARGO WINCH
40DIVINE DIVINITY
44NHL 2003
47WEBLAPÁT
48PRISONER OF WAR
51NOSZTALGURU
52UNREAL TOURNAMENT 2003
56CONFLICT DESERT STORM
58NO ONE LIVES FOREVER 2
62A VILÁG LEGBEFOGYÁSOSABB EMBEREI
66MEDIEVAL: TOTAL WAR TIPPEK - TRÜKKÖK
71CSALÁSON
72ICEWIND DALE 2 VÉGIJÁTÉKSZÁS
80GONDOLATÉBRESZTŐ
82XBOX ROVAT
84MENTŐÖV

HARDVER

86HARDVER HÍREK
90ABIT SILURO T14200 OTES
91ALTEC LANSING HANGRENDSZEREK
92TESZT: RADEON 9700 PRO
102HOMOK A GÉPEZETBEN: FÓHUSZBAN A STAR TREK
106SZABVÁNYOK ÚTVESZTŐJÉBEN: DVD
109HOGYAN MŰKÖDIK A NYOMTATÓ?
112HARDVER FÓRUM
114GRAB ROVAT

HÜLVILÁG

116LEVELEZÉS
120EXTRA: GURU TÖRTÉNELEM
122GAMER MAGAZIN PROGRAMAJÁNLÓ
125DVD ROVAT
126HÖNVV ROVAT
127ZENE ROVAT
128HÖVETHEZŐ SZÁM TARTALMABÓL

INTRO

Akkor kezdjük a hónapot egy kis jogi szöveggel:

„... a bíróság jelen per jogerős befejezéséig **eltitlja** a II. r. alpe-rest (ezek vagyunk mi), hogy az általa kiadott bármely szaklap vonatko-zásában a „GURU” elnevezést használja és olyan sajtóterméket adjon ki, amelyeknek címe a felperes (ez egy konkurens kiadó) kiadványainak elnevezéséhez megtévesztően hasonlóak.

Indokolás: A bíróság részben helyt adott a felperes 7. sorsz. módosi-tott ideiglenes intézkedés iránti kérelmének, mert a Pp. 156. para-grafus (1) bek. a kérelem teljesíthetőségéért előírt feltételek közül a fel-peres különös méltánylást érdemlő jogvéde érdekében igazolta láttá egy-részt azzal a ténnyel, hogy felperes az általa kiadott szaklapokkal koráb-ban jelent meg az üzleti életben, másrészt felperes keresetválatottatásá-ban igazolta, hogy a „CHIP” szó nemzetközi védjegyjogtalom alatt áll.”

A nyomdába adást megelőző nap kaptuk ezt a levelet a Fővárosi Bírósá-g Gazdasági Kollégiumától. Könyvelve lefordítva a fenti szöveg annyit jelent, hogy a per időtartama alatt nem használhatjuk a Guru szót a ma-gazin címében. Ez ellen sajnos jelen pillanatban nem tehetünk semmit, el kell fogadnunk. Az ügyvédek már dolgoznak az ügyön, de a per befe-jezéséig kénytelenek vagyunk Gamer Magazin nével megjelenni.

A névváltozás a belső tartalmat nem érinti, a szerkesztők és a cikkrökök továbbra is ezt a lapot készítik töretlen lelkesedéssel. Az esetleges fej-leményekről az újság oldalain tájékoztatunk benneteket.

A nagy hajtásban sikerült összehoznunk minden idők egyik legerősebb Gu... akarjuk mondani, Gamerjét. Exkluzív tesztet olvashattok a Haegemo-niáról, a Digital Reality új stratégiai játékaról, leteszteltük a No One Lives Forever 2-t, az Unreal Tournament 2003-at és a Battlefield 1942-t. Útós nevekkel nem volt hiány, ráadásul a Haegemoniából és a NOLF2-ből játszható demót is találtak a CD-ken. Érdemes lesz kipróbálni a tel-jes játékokat is, a Looking Glass nevével fémjelzett Thief a kategóriájában a legjobbak közé tartozik. Az e havi Gamer is tehát kétséget kizáróan tar-talmas szórakozást nyújt majd mindenkinek. ■ **GURU TEAM**



A HÓNAP JÁTÉKA



UNREAL TOURNAMENT 2003

Hajnali 5 óra. Grath-tel és Shoebaronnal már 7 órája nem keltünk fel a számítógép mellől. Fantasztikus a hangulat, hol Shoe, hol Grath hívólti, hogy passzold már a labdát, vedd a zászlót, szedd le a rohadékot. Teljesen belefelenkeztünk a Digital Extremes legújabb munkájába, annak képi világába, egyedülálló fizikus motorjába és az alapos műgonddal megtervezett játékmódjaiba. Most, hogy 1000 karakterbe kell sűrűnünk a hónap játékának erőnyeit, egyszerűen nem találjuk a szavakat!... Az Unreal Tournament 2003 megérkezett... egyelőre maradjunk ennyiben!

Szerkesztőség vezetője: Farkas István
Főszerkesztő: Moccsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhegyi Beatrix (illy@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztője: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza Ilona (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovács Barnabás (kor@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (gurugamer@ipma.hu)
Grafikai koncepció és layout: Cserhádi Péter (pete@cserhati.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-817
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gurugamer.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czider Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 30000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Felelős igazgató: Korbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztas@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

IPMA-Service Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkezelésitől és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszáma, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületei ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:

negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnymása, sokszorozása és adatszórása ellenében való terjesztése kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelenített cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:

hancu hancu@beer.com **nyul** nyul@axelerio.hu
greg5 greg5@freemail.hu **stóki** stoki@ipma.hu
tsznadi zoltan tsznadi@freemail.hu **bird** bird@ipma.hu
bepe bepe@rgg.hu **neuro** neuro@agria.hu **lwo** lwo@axelerio.hu
grath grath@mail.datanet.hu **oldman** oldman@axelerio.hu
brazil brazil@ipma.hu **sabó dani** freeboy@bul.net
ppeter ppeter@cdgrab.hu **vanda** vanda@freemail.hu
joshua joshua741@hotmail.com **lazi** lazi@freemail.hu
koi koi@ipma.hu **tatcom** tatcom@msn.com
flex flex@webit.hu **lao-yosh** ly@3dluvr.com

A GURU TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok! Nem lenne bevezető az olyan, amelyiket ne kezdeném rögtön fantasztikus hírrel: sikerült megkaparintanunk a Haegemonia demójának exkluzív, magyar nyelvű változatát! Ezt kis hazánkban kizárólag csak a mi CD-mellékletünkről tudjátok feltelepíteni, kipróbálásához pedig előre is jó szórakozást kívánunk! Természetesen – a két hagyományos korongnak köszönhetően – nem csupán ezt az egy szem játékdemót tudjuk ajánlani, hiszen többek közt itt a hatalmas méretű No One Lives Forever 2, vagy a Project Nomads is.

Ha pedig végeztek a demók kipróbálásával, jöjjenek az animációk és a rovatok. Előbbiek közt olyan érdességeket fedezhettek fel, mint a Mithis nevű magyar csapat révén készülő Midway, és a Cleverses fiúk Steel of Haste című vadonatúj bemutatója, melyeket szinte kötelező megtekinteni. Rovataink között pedig szinte nem is akad olyan, amelyiket ne tudnánk nyugodt szívvel ajánlani számotokra. Ebben a hónapban érdemes kiemelt figyelmet szentelnetek Autószimulátorok, Bioware játékok, Diablo 2, Warcraft III és Counter-Strike rovatainkra, ugyanis készítőik ismételten érdekesebbnél érdekesebb anyagokkal várnak mindenkit.

Ezenfelül mellékleteinket bepillantást nyerhettek a hamarosan bemutatásra kerülő legújabb mozifilmekbe, melyek közül a Gyűrűk Ura és a Harry Potter folytatására hívnánk fel figyelmeteket. Feltelepíthettek fél tucat javítást és egy jó adag shareware játékot, találtak pár csalást, egyszerűen lesz miből válogatnotok. Találkozunk a CD-mellékleten! ■ CHRIS

HAEGEMONIA - EXKLUZÍV MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZATI

Mint azt bizonyára tudjátok, a Haegemonia az a játék, melyen a Digital Reality egyik fejlesztőcsapata az elmúlt 17 hónapban nagyon keményen dolgozott. A demóban a marsi oldalal a játék teljes első fejezete játszható végig. Ez éppen csak bevezeti a játékost a Haegemonia világába fókuszatosan beleszóppentve és megismertetve őt a játék különböző elemeivel - űrcsata, karakterfejlődés, gyártás és kutatás. Akinek kedve és lehetősége van rá, az a többjátékos módot is kipróbálhatja. A demó igen méretes, de ha gépigényét teljesíteni tudjátok, azonnal megszeretitek a programot.



NO ONE LIVES FOREVER 2

Cate Archer, a számítógépes James Bond két év elteltével újra eljött zénk, hogy megmentse a világot a harmadik világháború kitörésétől. Talán olvasóink számára nem titok, hogy miként is vélekedünk mi annak idején az első részről. Ha lehet azt mondani, a folytatás talán jobb lett, mint az elődje, de erről TI is többféleképpen meggyőződhattok: feltelepítitek a CD mellékleten lévő hatalmas játszható demót, vagy fellapozzátok az újságot, és elolvassátok pár oldallal odébb található értékelésünket.



TOVÁBBI JÁTSZHATÓ DEMÓK MELLÉKLETÜNKÖN: Conflict Desert Storm > Emperor: Rise of Middle Kingdom > Project Nomads. **ANIMÁCIÓK:** 007 Nightfire > Aquanox 2 > Broken Sword 3 > Cold Zero > FIFA 2003 > Fire Department > Midway > Raven Shield > Steel of Haste > Total Immersion Racing > Vietcong. **JÁTVITÁSON:** Age of Wonders 2 v1.2 > Battle Realms Battlepack 3 > Battlefield 1942 v1.1 > Divine Divinity v1.32 > Nascar Heat v1.71e > Unreal Tournament 2003 DEMO Patch 1 > Warcraft III v1.03. **CSALÁSON A HÖVETHEZŐ JÁTÉKOKHOZ:** Battlefield 1942 > Conflict Desert Storm > Dirt Truck Racing 2 > Divine Divinity > Empire Earth: Art of Conquest > Mafia > Ghost Recon: Island Thunder > Prisoner of War > Unreal Tournament 2003 > Cheatland 1950. **TURNÁLÓ:** DivX 5.02 Pro > RadTools v1.5m > VobSub v2.18 > Norton Antivirus frissítés (2002/10/09) > CDRWin 3.9b > CloneCD 4.0.1.10 > FAR Manager 1.70b4 > Windows Commander 5.11 > Gyula's Windows Navigator 1.28 > FlashGet 1.3 > GetRight 4.5d > ICQ 2002a build #3728 > Internet Download Manager 3.07 > mIRC 6.03 > Capture Express 1.1a > HyperSnap-DX 4.52.02 > Snagit 6.1.1 > ACDSee 5.0 > IrfanView 3.75 > CDex 1.40 > Winamp3 > Cacheman 5.11 > PowerStrip 3.26 > Regcleaner 4.3.0.780 > WinAce 2.20 > WinRAR 3.00 (Magyar) > WinZip 8.1 > DirectX 8.1b > Nvidia detonator driver (40.72)

TELJES JÁTÉK

THIEF: THE DARK PROJECT

Fejlesztő: Looking Glass ▶ Kiadó: Eidos ▶ Web: www.eidosinteractive.com

1998 telének egyik nagy durranása volt a Looking Glass sikerjátéka, a Thief: The Dark Project. A fejlesztőcsapat egy merész elgondolással teljesen új megvilágításba helyezte az FPS kategóriát. Az addig megjelent FPS játékokban (Quake és társai) a hangsúly a hentelesen volt, itt viszont pont ezt kell elkerülni, hiszen a Thief lényegét a lopakodás és az észrevétlenség megtartása adja. Érdekes, de épp ez volt az, ami miatt annyi ember szerette és szereti most is ezt a mesterművet.

A játékban Garrett – egy árvaházban nevelkedett zsebtolvaj – szerepét játsszuk, aki „munkavégzés” közben belefut egy titokzatos idegenbe. Az Őrök elmondja neki, hogy találkozásuk nem volt véletlen, és sokkal többre viheti, mint utcai zsebtolvaj. Garrett elszegődik hozzá, és vizsgafeladatként meg is kapja az első küldetését. Innentől saját kézbe kell venniünk hősrünk irányítását.

A Thief játékmeneete gyökeresen eltér a többi FPS-től. Ha nem is kell végiglopakodni az egész játékot, de mindenképpen érdemes megfontoltan és körültekintően közeledni. Ha az Őrök kiszűrnak, akkor gyakorlatilag tölthetjük vissza az elmentett állásunkat. Garrett ugyan rendelkezik vívó szerzőmával, de a páncélos őrszemélyzet elleni győzelemünk még a legcsekélyebb bukmekernél sem lehet fogadni, mert ilyen tuti fix meccset csak a bolond vesz fel a listájára. Élünk inkább láthatatlanságunk és hangtalanságunk kincsével. A képernyő alsó részén, középen található kristály mindig megmutatja, hogy az adott pillanatban mennyire látszunk. A legelsőtöbb fokozaton az Őrök akár húsz centire is elslátálnak mellettünk a felfedezésünk nélkül. Ne felejtjük el azt sem, hogy a meglehetősen jól fejlett látószervünk mellett hasonló kaliberű hallószervvel rendelkeznek (egyfől egyfől). A kópádión vagy a parkettán való végigtrappolás egyenlő az „ide löjtek!” felszólítással, az Őrök így két pillanat

alatt a nyakunkon lesznek. Használjuk ki a szőnyeg-gek és az egyéb puha felületek hangszigetelő tulajdonságát, „kopogós” felületeken pedig mindig haladjunk lassan, akár araszolva is.

A mai játékok „polipkezü” követelményeihez képest a Thief irányítása igen egyszerű, minimális mennyiségű extra gomb elhelyezkedését kell csak betanulnunk. Fontos szerepet kap a Looking Glass játékokra oly jellemző jobbra, illetve balra való kikukkantás, amit a sarkoknál alkalmazva gyorsan és pontosan felmérhetjük a helyzetet.

Garrett a kard mellett egy őlmosbottal és egy íjjal rendelkezik, több fegyverre nem is lesz szükségünk. Az őlmosbot igen kiváló szerszám, de a használata némi gyakorlást igényel. A legeredményesebb az orvtámadás esete: ha valakit hátulról torkón szüntetünk. Kisebb gyakorlással az oldalirányból érkező támadásunk is eredményesre fejleszthető, de ekkor a lesből, meglepetésszerűen végrehajtott akció mindenképpen lényeges. Sűrűn fogjuk használni az ijunkat is, főként a hozzá beszerezhető megannyi trükkös nyílvesztő miatt. A hagyományos vessző mellett van olyan, amelyikre egy vízes bugyor van kötve. Ezzel a fállyákat tudjuk elolítani, de megszentelve a zombik ellen is kiváló. A moha vesszőt olyan helyeken alkalmazhatjuk sikeresen, ahol nagyon zörgős a talaj. A kilőtt lövedék nyomán azon-

nal friss zöld moha terem, amely szépen elnyeli a lépteink zaját. A tűzes nyílvesztő tulajdonságait azt hiszem, nem kell ecsetelnem. Van még egy zajkeltő vessző is, amellyel az ellenfeleink figyelmét tudjuk elterelni. A pályákon mindig érdemes nyitott szemmel járni, és minden értékesnek tűnő tárgyat a magunkévá tenni. A megszerzett javakat ugyanis a feladat teljesítése után felszerelésre cserélhetjük (bevásárolhatunk); ezt ugyan méregdrágán mérjük, de ha szükség van valamire, akkor nincs mit tenni.

A játék mozgatásáért felelős Dark Engine abban az időben igencsak jónak számított, ezzel a motorral még később is adtak ki játékokat (Thief2, System Shock2). A grafika mai szemmel nézve egy kicsit már kopottasnak tűnik, de az alapvető gond nem a textúrákkal, hanem az alacsony poligonszámmal van. Mindezt ellensúlyozza a játék döbbenetesen jól eltalált légköre, amihez a fantasztikusan jól sikerült audio szekció nagyban hozzájárult. A kísérőzene tényleg mellékszereplő, a prímet a környezeti zajok és a beszéd viszik. A grafika 3D-s támogatása mellett a készítő a hangok 3D-s leképéséről sem feledkezett meg. Tényleg döbbenetes, ahogy egy beugróban ácsorogva hallhatjuk a távolodó Őr lépteinek zaját, amely a következő forduló után teljesen elcsendesül. A Thief a különböző médiumokban egy raklapnyi díjat nyert a legjobb hanghatások kategóriában.

A játék elkezdése előtt érdemes végigjártatni a gyakori küldetést, amelyben megtanulhatjuk a program kezelésének csínját-bíját. Ha pedig már sikerült végigjártatni könnyű fokozaton, akkor irány a közepes vagy a nehéz szint. A küldetések maradnak ugyanazok, a feladatok listája csak pár extra teljesítményel bővül majd. Aki pedig ennyi szöveg-egés után máris kedvet kapott a játékhoz, az most fejezze be az olvasást, és helyezze a CD-t a gépébe. ■ SAKMAN



A CCP EVE Online: The Second Genesis című játékának megjelenése átkerült 2003 első negyedévére. Az ígéretek szerint mind Európában, mind Amerikában március 28-tól lesz elérhető a boltokban.

A CDV büszkén jelentette be, hogy a második Cossacks-kiegészítő megjelenésekor az alapjáték eladott példányszáma túllépte a 650000-et, ezzel minden idők egyik legsikeresebb kelet-európai fejlesztésű játéka lett.

A Vivendi szárnnyal alá tartozó Black Label Games megállapodást kötött Quentin Tarantinóval a mester új filmjének játékátírási-licenccel illetően. A Kill Bill (a félreértések elkerülése végett: a cím nem Bill Gatesre utal) jövő októberben kerül a mozikba, a játék (amelynek fejlesztésében Tarantino is részt vesz) 2004 közepén, a DVD-premierrel egy időben jelenik meg.

Igazán csábító reklámkampányt eszeltek ki a Bloodrayne vámpíros akciójáték marketingeszei: egy kisorsolt szerencsés a Mississippi deltavidékének nyar kalandtúrát egy Playboy-moddell társaságában.

A Warcraft 3 rajongók biztosan ismerik Tillerman nevét, ő a világ egyik legjobb játékosa, a Battle.Net laderének első helyezettje. Nos, Tillerman úgy döntött, abbahagyja, és eladja híres-hírhedt accountját. A kikéltési ár ezer dollár, a licit már elindult...

Az Unreal Tournament demó megjelenése utáni első napokban az Internet érezhetően lelassult a vadul töltögető játékosok miatt! Mindössze öt nap alatt 1,2 milliót töltötték le a demót, és az így generált mintegy 120 000 gigabyte extra adatforgalom kicsit megviselte a jó öreg világhálót...

A Sigil Games Online bejelentette, hogy Steve Clover, az EverQuest egyik volt vezető programozója a jövőben náluk dolgozik majd. A 13 éves múltira visszatérő Steve első munkái közt szerepelt a WarWizard 1 és 2 demója.

Az EA Sports sötét lova, a NASCAR Thunder 2003 idén októberben már a boltokba is kerül. Hivatalos közlés szerint a játék elfogadható futásához legalább 900-as processzor és 32 megás videokártya szükséges.

A Rock Solid Studios bejelentette, hogy a Codemasters Dragon Empresséhez licencelik az RSSTech technológiát.

A Data Becker bejelentette, hogy Highland Warriors című 3D RTS-ének megjelenési dátumát ez év októberéről áttette 2003 januárjára. Az így nyert időt a fejlesztők a játék egyensúlyának finomítására fogják felhasználni.



RACING SIMULATION 3

Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
Web: www.ubisoft.com

A Ubi Soft legújabb Forma-1-es játéka körül megjelentek az első képek, és az előző szám szalagírhíréhez képest konkrétabb információkkal is tudunk szolgálni. Ezek

szerint a program semmilyen licenccet nem tartalmaz majd, az autók és a pályák is mind kitaláltak lesznek (az autók inkább a CART gépekre hasonlítanak, a hátsó szárnyuk mindenképpen, utóbiból pedig a fejlesztők 16-ot készítenek el). Grafika: teljes 3D (mondjuk, ez ma már nem meglepő), és egy autó 3000 poligonból fog állni. A beállítási segítség (setup) új elem lesz, javítanak az irányításon valamint az ütközések valóságosságán, a kameraállásokat és nézeteket pedig teljesen átszerkesztik.

És hogy mindez mire lesz elég? Erre a kérdésre elvileg még ebben az évben választ kapunk.



THE GREAT ESCAPE

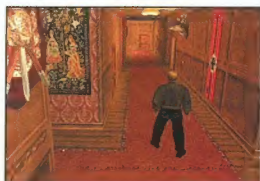
Fejlesztő: Pivotal Games
Kiadó: SCI
Tervezett megjelenés: 2003. március 28.
Honlap: www.sci.co.uk

A hét mesterlövész váratlan sikere után három évvel John Sturges rendező nagyszabású, közel háromórás háborús kalandfilm forgatásába fogott. A régi stábtól viszontlathattuk Steve McQueen, James Coburnt és Charles Bronson, de a stáblista olyan nagy neveket is kiegészített, mint Richard Attenborough, James Garner, valamint Donald Pleasence. Az eredmény? A Piskos 12. Kelly hősei és társai mellett a korszak egyik legjelentősebb grandiózus hollywoodi eposz, egy klasszikussá vált motoros-üldözés jelenettel megspékelve.

A nagy szökés bemutatója óta idestova 40 év telt el, ám a film kultusza továbbra is töretlen: idén nyáron rendkívül profin kivitelezett kétfélezes DVD-változatnak örvendezhettünk, a jövőre esedékes évfordulóra pedig az SCI porolja le a történetet, és készít belőle izgalmaikkal teli akciójátékot. A sztori időközben természetesen mit sem nem változott: a második világháború idején a náci szökésbiztosnak tartott tábornok készítene a legtöbb gondot okozóknak tartott hadifoglyok elhelyezésére. A korábban számtalan menekülést megkísérelt társaság számára kulcsfontosságúvá válik a szökés, mely most már jóval többről szól, mint a saját szabadságuk, az innen történő sikeres dobantás ugyanis jelentős presztízsvesztéssel jár a németek számára.

A látványos, 3D-s grafikával felvértezett program a jól ismert cselekményt újból átélve változatos, három részre osztott játékmenetet kínál. Elsőként össze kell szednünk minden szükséges felszerelést a meneküléshez kezdve az ászához nélkülözhetetlen kellékekkel egészen a hamis személyigazolványokig. A program második felében az időtényező kulcsfontosságúnak számít, mivel magát a szökést kell az alagút(ak)on keresztül megvalósítanunk. Ha kijutottunk, a neheze még hátravan: szintén a filmet követve a csapatokra különülő szökevényeket kell eljuttatnunk biztonságos helyre, miközben a németek gőzerővel igyekeznek becserkészni vagy likvidálni minket (itt jut a már fentebb is említett motorkerékpár kulcsfontosságú szerephez).

Az SCI nagy reménye a PC-verzió mellett szinte a létező összes konzolra is napvilágot lát, és a későbbiekben várhatóan további, a film alapján készült játékok követik.



CHARM OF WAR

Fejlesztő: 7th Bit Lab**Kiadó:** Buka Entertainment**Honlap:** www.buka.com/games/charm**Megjelenés:** 2003 második negyedéve

Sok évszázaddal ezelőtt Kyiage legendás városa az egész ország központja volt, amíg gonosz hordák rá nem tették erős markukat. A nagy mágusok, akik az országot uralták, tóvá változtatták a várost ezzel eltemetve saját magukat és az őrdögi teremtményeket. Az ország hamarosan hét királyságra bomlott fel, és megkezdődtek a Sötét Korok. A Charm of War elrepít minket az orosz legendák és tündérmesék csodálatos világába, amikor hatalmas cárok harcoltak egymással, az erdő fái között koboldok rejtőztek, boszorkányok és gonosz varázslók szórakoztak erős bűbájú sötét barlangjából, és vízi tündérek éltek minden tóban és folyóban. Te vagy az istenek által kiválasztott erős és ambiciózus ember, aki viselheti a szent Charm of War talizmánt, amely örök ifjúságot és lehetőséget biztosít a párhuzamos világok közti utazásra. Céldod a talizmán felkutatása, országod újraegyesítése, Kyiage újjáépítése és birodalmad újbóli felvirágoztatása. A

fejlesztők az RPG-k és az RTS-ek legjobb elemeinek keverékét, barátságos felhasználói interfészt, sokféle karaktert, nagyszámú irányítható egységet

és sokféle mágikus tárgyat ígérnek.

Ehhez szerintünk nem kell sokat hozzáfűzni, bárcsak itt lenne már 2003...



tűnnek a csaták jól ismert fegyverei és járművei, legyen szó akár a Shermanről vagy a Mark V Pantherről. A mesterséges intelligencia kidolgozottságának köszönhetően az emberek nem várnak, míg sorban szitává lövik őket, hanem veszélyhelyzet esetén azonnal ők is támadásba lendülnek.

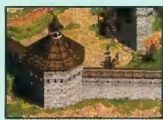
A 600 MHz-es Pentium III-mal megelégedő játék demoja elvileg szeptember végén látott volna napvilágot, ám technikai okokra hivatkozva a megjelenés idejében elmaradt. Nem lehet tudni, hogy ez mennyiben befolyásolja a végleges program kiadását, de az Egyesült Államokban a lap megjelenésével egyidejűleg elméletileg már kapható, míg az európai kontinensre január végén hajózik be. Az mindenesetre biztató jel, hogy a béta változatot tesztelő játégsírók kivétel nélkül nagyon pozitívan nyilatkoztak a végeredményről, egyesek pedig nem áttalák a Ryan közlegény megmentése intelligens stratégiai játékváltozatának titulálni a G.I. Combatot.

ATLANTICA

Fejlesztő: Lonely Cat Games

3000 évvel ezelőtt a Föld két legnagyobb népe, az Inkák és az Atlantiszon élők rivalizáltak egymással. Az Atlantisziak fejlettebbek voltak, míg az Inkák számbeli fölényükkel próbálták előnyhöz jutni. Az erőbeli különbségek kiegyensúlyozottak voltak egészen addig, amíg egy úrnő nem érkezett a Földre. Az idegenek elkezdtek kereskedni az Inkákkal, és érdeklődtek a fejlett technológiájával és fegyverekkel látták el őket...

Így kezdődik a Lonely Cat Games Atlantica című FPS-e, amelynek 17 egyjátékos küldetése a Földön, négy holdon és a naprendszer egyik bolygóján játszódik. A négy hold viszonylag kicsi (az egyik 4 perc alatt körbejárható), de változatos környezet, négy évszak, nappalok és éjszakák váltakozása (ami igen rövid idő alatt végbe megy a holdak méretei miatt) vár minket ezeken. A játékosok Atlantisz népéért vívhatnak majd harcot az Inkákkal, és az idegenekkel. Az Atlantiszon élők



korukhoz képest nagyon fejlett technológiájával rendelkeztek: elektronikus térképek, lézerek stb. A tíz kombinálható fegyver és egyéb felszerelés mellett lehetőségünk lesz csapdak felállítására is. Természetesen hasz-

nálhatjuk majd az idegenek fegyvereit is. A fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek a multiplayer módra is, amely a klasszikus Deathmatch és Capture The Flag mellett öt játszható módot kínál. Ezek közül a legérdekesebb a Brothers In Troubles mód, amelyben társainkkal együtt játszhatjuk végig az egyjátékos rész küldetéseit. A játék a PC-n kívül Xboxra és talán PS2-re is megjelenik. A legutóbbi megjelenési dátum 2002 közepe volt, azóta viszont nem jelentettek be újabb időpontot.



G.I. COMBAT

Fejlesztő: Freedom Games**Kiadó:** Mindscape**Tervezett megjelenés:** 2003. január 31.**Ajánlott honlap:** www.gicombat.com

A maga idejében egyik legnagyobb népszerűségnek örvendő, majd később számtalan folytatást megért második világháborús stratégia, a Close Combat történelmi tényekhez ragaszkodó, realisztikus megvalósításának köszönhetette sikerét. A sorozat atyja, Eric Young legújabb gyermeke, a G.I. Combat már ne-

vében sem titkolja, hogy egyenes leszármazottja a Microsoft aranytojást tojó tyúkjának. A G.I. Combat ugyanannak az életű, taktikázásra alapuló játékmenetnek a továbbfejlesztett változatát kínálja mai, lenyűgöző 3D-s grafikával felvértezve. A legapróbb részletekig kidolgozott egységeknek és helyszíneknek köszönhetően pillanatok alatt a hadszíntéren érezhetjük magunkat. A sorozat első része (a játékot később több folytatás követi) 1944 júniusába, Normandiába kalauzolja el a játékost, ahol átélhetjük a rendkívül sok emberáldozatot követelő, de a háború végkimenetelét tekintve döntő fontosságú partraszállást, valamint az ezt követő eseményeket. Itt természetesen részünk lesz az éjszakai ütközetekben is, amikor a látási viszonyok nem éppen a legjobbak, nekünk mégis sikeresen kell végrehajtanunk a ránk bízott küldetést. A játék során fel-

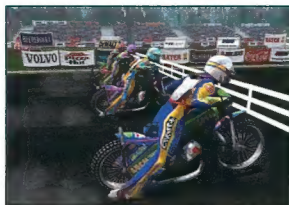


SPEEDWAY GRAND PRIX

Feljesztő: Techland**Megjelenés:** 2003 eleje**Honlap:** www.techland.com.pl

A játékfeljesztő cégek lassan már minden témakört feldolgoztak, de ilyen még tényleg nem volt: salak-motorozás. A játékos 10 fantázia stadionból válogathat, amelyek kismértékben eltérnek egymástól.

A motorkínálat már szerényebb, mindössze három verda szerepel a listán. A játékmódok a szokások: gyakori, egyszeri verseny, időfutam és bajnokság. A hangulatot biztosan nagyon feldobják



majd az animációk, amelyekről bővebb hír nem érkezett, de valószínűleg a versenyzők motorral történő, illetve a bukások utáni mozgását foglalják magukba.

Kiadó még nincs, de a lengyel illetőségű csapat 2003 elején szeretné megjelentetni a játékot. A CD-melléklet Autószimulátorok rovatában további képeket találtak, ám azok már közel sem ennyire szépek, tehát a mértékadó vélemény megalkotására még várunk kell...



FISTFUL OF GOLD

Feljesztő: Rebelmind**Honlap:** www.rebelmind.com/fistful**Megjelenés:** egyelőre ismeretlen

Rendkívül egyedi program készül a Rebelmind műhelyében. A Fistful of Gold névleg stratégiai játék lesz szerepjáték elemekkel, ám úgy néz ki, ez utóbbi rész a szokásosnál sokkal erősebb szerepet kap benne.

Míg a Warcraft 3-ban ez kimerült egy-egy karakter tulajdonságainak harc közben történő növelésével, itt már a pénzszerezés módja is kimondottan „kalandos”: lehet például küldetések teljesítése, vagy rosszfiúk rejtékhelyének megkeresése és kifosztása.

Ez a módszer már előre vetíti a program másik nagy erősségét, a kötetlen történetmenetet. Pontosabban csak kötetlenebbet, mivel a feladatok még mindig előre meg vannak szabva, ám a GTA3-hoz hasonlóan a játékos döntheti el, mikor és mi módon kíván hozzáfogni végrehajtásukhoz.

A csapatok kezelése is érdekes. Kezdetben mindenki egy hőssel indul, aki mellé tetszőleges számú zsoldost fogadhat. Ez utóbbinak természetesen rendszeresen kell fizetni a bérét, különben odébáll, ráadásul az összeg a harci tapasztalattal egyenes arányban változik. Ám egy bizonyos szintre érve a zsoldosból is hős lesz, így már őt is ingyen dolgoztathatod.



Ha már szerepjáték-elem, akkor az legyen kövér: a pályákon elszórva bőven találhatsz fegyvereket, melyeket a harcosok kezébe nyomva még hatékonyabbá teheted támadásukat. Ezek sora a buzogánytól a kardon át egészen a pisztolyig, sőt, a repülő gépezetig terjed, ami finoman szólva különös, lévén a történet középkori környezetben játszódik. Legalábbis elméletileg, a gyakorlatban azonban ebbe némi filmes vadnyugati érzés vegyül.

Ugye megmondtuk, hogy a játék egyedi lesz? Nincs is értelme tovább sorolni a tulajdonságait, mert látszólag sose fogynának ki az érdekességekből, inkább még visszatérünk rá később pár oldalas bemutató erejéig.



PURGE

Feljesztő: Freeform Interactive**Honlap:** www.purgeonline.net

A hálózatban játszható elsőszámú lövöldözős játékok palettája finoman szólva szegényes. Gyakorlatilag három név urálja a piacot: a Quake 3, az Unreal Tournament és a Half-Life különféle kiegészítői.

A Freeform Interactive ebbe a szűk csoportba készül betörni Purge című játékával, melyben két szembenálló fél, a technokrata Rend és a mágikus Kiválasztott harcait igyekszik bemutatni.

A program két fő elemben tér el versenytársaitól: technikai oldalról a Lithtech Talon motornak köszönhetően rendszervetelménye alacsonyabb azokénál (Pill-500, 32 MB grafikus kártya), játékmenet szempontjából pedig a beépített szerepjáték-elemekben.

Harcba indulás előtt a játékosnak el kell döntenie, milyen karaktert indít. Csoportonként négyféle választási lehetőség van: általános harci egység, nehézfegyelos, orvlövész és gyógyító.

Minden karakter hét alaptulajdonsággal rendelkezik, melyek a csaták során nyújtott teljesítmény arányában változnak. A játékos döntheti el, ezek közül melyekre kíván koncentrálni saját maga alakítva ki karaktere lehetőségeit.

Az összecsapások célja az ellenfél utánpótlás-ellátásának megakadályozása. A harctérre lépés mindkét fél részéről térkapun keresztül történik, a fő feladat ennek megsemmisítése.

A Purge ambiciózus projektnek ígérkezik, és a jó útemben haladó béta teszt létjogosultságát látszik bizonyítani. Az igazi megmérettetés azonban még hátra van, csak a piacra kerüléskor dől el, a nagyközönség hajlandó lesz-e helyt szorítani neki a már bejáratott nevek mellett.



ROUGHNECKS

Fejlesztő: Similis**Kiadó:** Ubi Soft**Honlap:** www.planetroughnecks.com

A Similis különleges RTS fejlesztésébe fogott. Állításuk szerint RTS, bár, ha kicsit közelebbről megnézzük a játékot, egyszerre több kategóriába is besorolhatjuk. Vették a valósdejű stratégiák, az elsőszemélyű akciójátékok és az RPG-k általuk legjobbnak vélt tulajdonságait, majd ezt belesűrítették egyetlen programba. Mindehhez még hozzátették egy gyönyörű motort, és az eredménye a képen jól látható...

Egyik legnagyobb újtásként a Roughnecks kategóriájában (ha van ilyen) a harcrendszert emelték ki. Ennek lényege, hogy a játékosok olyan részletekre is odafigyelhetnek egységeik tevékenységében, mint például a leguggolás, a gránátelhajítás, a kiegészítő tárgyak használata stb., miközben az RTS-ek új generációjában megszokott szabadon mozgatható kamerát használhatunk (néhány esetben ez rögzített lesz), és az egész játékot úgy játszhatjuk, mint egy stratégiát. Nem fogjuk a mesterséges intelligenciát sem elhanyagolni, ezen a téren is komoly munkára számíthatunk. Részletesebb leírást és több képet az újságosh mellékelt CD-n, az „Action!” rovat keretein belül találhattok.



EVERQUEST - KIVÉRTI ÁLLÁS

Fejlesztő: Verant Interactive**Kiadó:** Ubi Soft

Európában 2002. november 21-én debütál az ún. EverQuest: Rebirth, mely új, helyi lehetőségeket kínál az európai játékosoknak, ugyanekor jelenik meg a régióban majd a Planes of Power kiegészítő is. A hivatatos európai hírek honlapja ezentúl az EQLoft lesz. A bétateszt 2002. október 21-én indul.

Mindez azt jelenti a jelenlegi álláspont szerint, hogy a francia, a német illetve az angol verziók tulajdonosai nem játszhatnak együtt (külön szerverek lesznek), és a már évek óta amerikai szervereken játszó európai játékosok vagy új accountot vesznek (és elvesztik meglévő karaktereiket), vagy kénytelenek lesznek Amerikából beszerezni a kiegészítőt. A helyzet különösen érdekesen alakul, meglátjuk, mi lesz belőle...

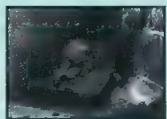
HANNIBAL

Fejlesztő: Arxel Tribe**Kiadó:** Mindscape**Honlap:** www.arxeltribe.com**Megjelenés:** 2003. március 28.

Új akció-thriller játék van készülében az Arxel Tribe háza tájékán. A játékban a jó öreg Hannibalt üldözhetjük majd Clarice Stirling ügynök bórbe bújva a játék cseppet sem barátságos világában. A The Thingben látott elemekhez hasonlóknak fogják felépíteni a játékot, melyhez úgynevezett „félelem” skálát fejlesztettek ki, mely a főszereplő lelkiállását fogja tükrözni, ahogy a nyomott légkör és a szörnyű jelenetek eltorzítják világképét. A sebesülések is úgy fogják befolyásolni a játékos és a többi karakter mozgáslait és pontosságát, akárcsak az életben. Megtélésüket olyan apró dolgok határozzák majd meg, mint fegyverünk tartása: más reakciót váltunk ki valakiből, ha a fegyver csak a kezünkben van, illetve ha azzal rá is célunk. Az MI igen összetett lesz: egy-egy szereplő viselkedését egyes tulajdonságainak összessége fogja szabályozni, mint pl. agresszivitás, megadásra való hajlam, a csapat más tagjainak befolyása adott karakterre. Az MI a párbeszédet is a szituációnak megfelelően folytatja:



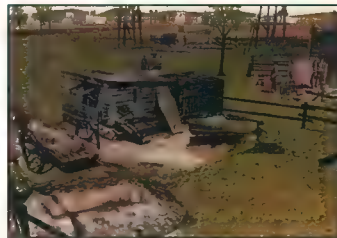
egy-egy NPC-re jó hatást gyakorol, ha Clarice felfedi magát, és felmutatja FBI jelenlétét, míg másoknál pont az ellentétet érheti el. A sok akció ellenére a játék nagyobb előnyben részesíti majd az ellenfelek lesebését, letartóztatását a meggyilkolásokkal ellentétben. A grafikáról az átalakított Jupiter motor gondoskodik, amely a No One Lives Forever 2 alapját is képi. A többjátékos mód lehetőségéről egyelőre még nincs információ.



AMERICA II

Fejlesztő: Data Becker

A Data Becker az America című RTS-ének folytatásába kezdett. A téma nem mondhatni, hogy gyakran kerül terítékre, főleg az RTS-ek világában. A vadnyugat végtelennek tűnő síkságaiba és mozgalmas kisvárosaiba kalandozhatunk el 5 nép oldalán, akik a vadnyugati legalapvetőbb erőforrásaiból élnek meg. Az arany, a kő, a fa, a bőr, a fegyverek és a lovak képezik a 6 felhasználható „nyersanyagot”, viszont minden nép máshogy teremti elő, és másképp is használja fel ezeket. A mexikóiak állatokat legeltetnek, a két indián törzs a földből és bölényvadászattal él meg, a bányászok whiskeyt adnak el élelemért, az amerikaiak pedig farmokat tartanak fenn. Az összes nép közül az amerikaiak a legerősebbek, az egyetlen oldal, amely az összes erőforrást felhasználja. Mindegyik egységnek meg lesz az egyéni tulajdonsága. Például az apacs kődobáló át tud mászni az ellenséges falakon kését használva, a mexikói senorita pedig először teretelhet használni két pisztolyt egyszerre, így ketszer olyan gyorsan tud löni. A fejlesztők megpróbálnak történelmileg is hűek maradni a környezethez, de ettől függetlenül találkozhatunk majd a filmekből jól ismert jelenetekkel, mint pl. amikor az indiánok körbeveszik az ellenfelet, és hangos ordibálás közepette lövik ki rá ijvesszőket. A játék megjelenítéséről a NURBS nevű motor gondoskodik, és nem is végi rosszul a munkáját. A 3D-s terep minden irányba forgatható és nagyítható lesz. A játék még nagyon kezdeti stádiumban van, de annyi tudható, hogy 30 egyjátékos küldetés mellett lehetőségünk lesz multiplayer játékra, és a beépített szerkesztő programmal saját elképzeléseinket is megvalósíthatjuk a játék megjelenésekor.



HEATH: THE UNCHOSEN PATH

Fejlesztő: Burut Software

Kiadó: GMX Media

Megjelenés: 2003 év eleje

Holnap: www.gmxmedia.net/heath

Az orosz illetőségű Burut Software Diablo-szerű szerepjátékon dolgozik. A Heath: The Unchosen Path számszerűleg sokat ígérő adatokkal rendelkezik: harmincöt jókora térképén az ötven ellenféltípuson kívül mintegy százötven nem játékos karakterrel találkozhatunk, miközben a harminc küldetés megoldásán fáradozunk. A felhasználható arsenál több mint ötszáz eltérő tulajdonságokkal rendelkező fegyverből áll, és ezt még a varázslatok és a képzettségek egészítik ki.

Ez eddig még nem hangzik rosszul, bár kimondottan hasra sem kell esni tőle, a grafika viszont az öt ével előztől, távol-keleti szerepjátékok színvonalát tükrözi. Nem feltétlenül a csúnya szóval lehet legjobban jellemezni, de a csínásré tájak és a rajtuk ugrándozó hupikék és tulipánpiros szörnyetegek az állóképeken kevéssé tűnnek alkalmasnak misztikus hangulat keltésére. Persze ki tudja, mozgás közben talán megváltozik a helyzet, mindenesetre nem ez a jelen legígéretesebb versenyzője.



ENIGMA: RISING TIDE

Fejlesztő: Tesseracter Games

Holnap: www.warfleet.net

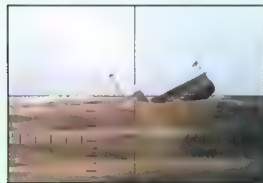
Megjelenés: 2002 vége (online)

Mivel egyre több otthonban nyílik lehetőség valamilyen hálózati kapcsolatra, a korábban csupán kisebb réteghez szóló multiplayer játékok is hétköznapivá válnak, és kezdenek teljesen külön életet élni az egy-személyes szórakozásnak szánt programoktól. Erre kiváló példa a Tesseracter Games fejlesztésében készülő, alternatív múltban játszódó Enigma: Rising Tide, mely kizárólag a netes hozzáféréssel rendelkezők számára nyújt kikapcsolódást.

Az első világháborút felidéző történetben a németek leigázták egész Európát, beleértve Nagy-Britanniát is. 1936-ra három ellenséges fél alakul ki: a németek, az amerikaiak, valamint a japánokkal szövetséges anglok. A programban változatos fegyverarszenállal felvértezett hadihajók és tengerallat-járók irányítása lesz a feladatunk (a három felsorolt fél természetesen mind felszereltségében, mind



harcászati módszereikben gyökeresen eltér egymástól) nem mindennapi grafikai megvalósítással párosítva - a járművek kivitelezése mellett a Tesseracter Games gárdája - nyílt tengerrel lévén szó - a vízeffektusra és az időjárásra is rendkívül komoly szerepet fektetett. Ez utóbbinak bizony komoly ára is van: a minimális konfiguráció 800 MHz-es P3, legalább 32 MB-os videokártya és valamelyik újabb Windows-verzió. Egy komolyabb hangkártya és mikrofon sem árt, amennyiben nem aknarcászati módszerekben gyökeresen eltér egymástól) nem mindennapi grafikai megvalósítással párosítva - a járművek kivitelezése mellett a Tesseracter Games gárdája - nyílt tengerrel lévén szó - a vízeffektusra és az időjárásra is rendkívül komoly szerepet fektetett. Ez utóbbinak bizony komoly ára is van: a minimális konfiguráció 800 MHz-es P3, legalább 32 MB-os videokártya és valamelyik újabb Windows-verzió. Egy komolyabb hangkártya és mikrofon sem árt, amennyiben nem aknarcászati módszerekben gyökeresen eltér egymástól)



runk lemondani a szóbeli utasításítás élvezetéről (ennek gyakorlati megvalósítása terén természetesen felferülnek kételyek, de mint tudjuk, a puding próbája az evés). Ha viszont minden remekül klappol, ott van annak a lehetősége, hogy bizonyos idő eltelté után még egy remekbe szabott hálózati játék is egyhangúvá válik. Ezt elkerülendő negyed-évente újabb és újabb ingyenes kiegészítő csomagok látnak napvilágot új járművekkel, fegyverekkel és természetesen pályákkal.

A nagy érdeklődésre való tekintettel az alkotók úgy látták, érdemes single player változatot is kiadni, melyet nemrégiben korlátozott példányszámban piacra is dobtak. Ez persze nem jelenti azt, hogy az eredeti koncepció bármennyire is háttérbe szorult volna, hiszen az Enigma: Rising Tide végleges, online változatára szintén nem kell már sokáig várnunk.



STARSKY AND HUTCH

Fejlesztő: Minds Eye Productions

Kiadó: Empire Interactive

Megjelenés: 2002. november vége

Holnap: www.empireinteractive.com

A régi motorosok még bizonyára emlékeznek a nyolcvanas évek elején hódító lökött autós cowboyokra, Starskyra és Hutch-ra, akik kaszkadőrmutatványaikkal és humoros történetekkel kápráztatták el a nézők ezreit.

Mostanra a többi „szuperprodukción” kiszorította az ó idők hőseit a tévéképernyőről, ám az Empire Interactive szerint itt az ideje, hogy monitorainkon éledjenek újra.

Meghőzzá nem is akárhogyan: autójukban ülve három sorozat hat-hat epizódját mutatják be (ezek lennének a küldetések), melyekben a jó öreg Starsky végig a kormánykeréket markolássza, míg Hutch pisztolyából szöngi az áldást a bűnelkövetőkre. És persze embereinknek egész idő alatt be nem áll a szájuk.

Mégrehajtandó feladatokat igen sokrétűek lesznek, akad köztük autós üldözés Bay City utcáin, koronatanú kísérete a reptérre, emberrablás, betörés és gyilkosság kinyomozása. A pontozás pedig az eközben végrehajtott trükkök alapján történik oly módon, mintha a műsor nézettsége nőne.

Minél látványosabb elemeket alkalmaz a játékos, annál több „ember” lesz kíváncsi a mutatványára.



PÉNZ BESZÉL

E havi pénzes híreink élére mindenképpen a Microsoft legújabb bevásárlása kívánczik. Mindenki Billie 375 millió zöldhasú erejéig nyúlt a zsebébe, hogy a Rare konzolos fejlesztő-kiadó önást megvásárolja, és így a Nintendo zászlóshajójából Xbox-exkluzív céget varázsoljon belőle. Kizárólag Xboxon jelennek meg hát ezentúl a konzolokon hihetetlen népszerűségnek örvendő Perfect Dark, Banjo-Kazooie, Donkey Kong és Conker „márkanemek”.

Érdekes tőzsdei manőverbe fogott a THQ igazgatótanácsa. Miután úgy ítélték meg, hogy cégek papírjainak igen alacsony az árfolyama, viszont a vállalat fényes jövő előtt áll, a saját zsebükből vásároltak meg mintegy 25 millió dollárnyi THQ-részvényt. Ez ám az egészséges önzólam.

Hasonlón kezdődik a 3DO-vbal kapcsolatos hírnök is, ott azonban a nagyfőnök Trip Hawkins azért nyúlt a zsebébe, hogy kölcsönt adjon saját cégének. A kissé ramaty helyzetbe került kiadó remélhetőleg megmenti ez a 3 millió dollár, különben sose lesz Heroes 5-ünk...

Ilyenkor összeel szoktak a különböző gazdasági magazinokban különféle listák megjelenni a legnagyobb forgalmú, leggyorsabban növekedő, legértékesebb cégekről. Több játékipari cég is büszkén mutogathatja ezeket a listákat: a BioWare Kanada 50 információtechnológiai cégé közé került be, a Sports Interactive (a Championship Manager fejlesztői) Anglia 100 leggyorsabban fejlődő technológiai cégé közé, míg az Electronic Arts az USA 100 legnagyobb médiacége közé.

Az ír illetőségű Riverdeep vállalat, miután olyan, egykor nagy nevű játékcégeket vásárolt be, mint a The Learning Company, az SSI és a Broderbund, meglegő húzással kivont a New York-i tőzsdéről. Hogy ez mire volt jó, per pillanat senki sem tudja, a történetben hamarosan újabb érdekes fordulatok várhatók.

A Sony és a Microsoft folytatja vére és dollár-milliárdokra menő küzdelmét a konzolpiacon. Előbbi a napokban hivatalosan is bejelentette a PS3 2005-ös megjelenését, utóbbi két nappal később überelt: az Xbox 2 ennél legalább fél évvel előbb a boltokba kerül.

Az Intel és a McDonald's egyaránt hajlandó volt több millió dollárt (a pontos összeg titok) lecsengeni az Electronic Artsnál, hogy termékeik szerepelhessenek a Sims Online-ban!

A Sega megállapodott a bestseller-író Michael Crichtonnal, hogy a következő regénye alapján kizárólag ő készíthetnek játékot.

A múlt hónapban már hírt adtunk a Vivaldi játékos érdeklőségeinek (Blizzard-Sierra) esetleges eladásáról.

Nos, az ügylet részletei körvonalazódnak látszanak. A cég a VU Gamesre keresztelt játékrészleget 2003 elején kívánja kivinni a tőzsdére, és a részvénykibocsátásból 800 millió dollár körüli összeget vár. Azt hiszem, a születésnapomra veszek én is magamnak egy Blizzard-részvényt. :-)

Az eladástól függetlenül a Vivendi él, virul és felvásárol: most éppen a Ground Controlral elhíresült svéd Massive Entertainment került a birtokukba, meg nem nevezett összegért cserébe. E havi gyászhihrünk: bezárta kaput a roppant reménytelien FPS, az Y-Project német fejlesztőcsapata, a Wetska Interactive.

Miután a játéknak nem sikerült kiadót szerezniük, a befektetőjük (egy német TV-társaság) pénze elfogyott, és július óta nem tudták fizetni a 44 alkalmazottjukat, nem volt más választás. :-)

A hónap legfelháborítóbb híre: a Championship Manager következő része, a Season 02/03 Xbox-exkluzív lesz! Ez Angliában (a CM-rajongók fellegvára) biztos megdobja a fekete doboz eladását, de mit fog kapni ezért a MS a megrögzött PC-s hívektől...

Az Infogrames igen durva, 60 százalékos leépítést hajtott végre a francia főhadiszálláson: 280 dolgozónak mutatnak ajtót.

Mivel ez évi 245 millió eurós megtakarítás eredményez, a tőzsde jól reagált a híre (az Infogrames papírjai 18 százalékos emelkedtek); kérdés, mennyire akasztja ez majd meg a kiadó működését. A hírek szerint további leépítések várhatók az angol és a német Infogrames-irodáknak is.

Új platformot hódít meg a Worms! Az angol előfizetők a brit Sky Digital tévécsatorna teletext-jén játszhatnak a harcias kukacokkal, a TV táv-irányítójával vezényelve őket.

A Sony bejelentette, eladták a 40 milliódok PS2-t! Az utolsó tízmilió eladáshoz ráadásul csupán négy és fél hónapra volt szükség... A 40 milliócska földrajzi eloszlása: Japánban 17, Amerikában 17, Európában és a világ maradék részén 12 millió.

A Yahoo internetes portál érdekes szolgáltatást indított be: régebbi teljes játékokat lehet tölteni egy bizonyos kölcsönzési időre letölteni. A választék húzó nevel egyelőre a GTA2, a Tomb Raider Chronicles és a Backyard Baseball, az ár pedig 5 dollár egy játék három napra, vagy tíz játékért 15 egy hónapra.

A Vivendi tíz évre leszerződött a Marvel képregény-kadóval, utóbbi figuráinak (nem kevesebb, mint 4700 (!) szuperhős, köztük Pókember, a Penge, Hulk és az X-Men) számítógépes játékaiban való kizárólagos felhasználásáról. ■ HARC

> TOPLISTA

1999

- Warcraft III: Reign of Chaos
- The Sims
- The Sims: Deluxe
- Mafia
- The Sims: Hot Date
- Medal of Honor: Allied Assault
- Madden NFL 2000
- Medieval: Total War

2000

- 1. The Sims: Unleashed
- 2. Unreal Tournament 2000
- Total Club Manager 2003
- Battlefield 1942
- Hitman 2: Silent Assassin
- Mafia: City Of Lost Heaven
- The Sims on Holiday
- Grand Theft Auto 3
- Stronghold Crusader

2001

- 1. Mafia
- 2. Battlefield 1942
- 3. Medieval: Total War
- 4. Menowind
- 5. Stronghold Crusader
- 6. Warcraft III: Reign of Chaos
- 7. Tactical Ops
- 8. Grand Theft Auto 3
- 9. The Sims
- 10. Neverwinter Nights

FRANCIAORSZÁG

- 1. Unreal Tournament 2000
- Warcraft III: Reign of Chaos
- Battlefield 1942
- Menowind
- The Sims: Vacation
- The Sims: Hot Date
- Grand Theft Auto 3

- EverQuest: Planes of Power
- Rollercoaster Tycoon 2
- Civilization 3: Play the World
- Combat Flight Simulator 3
- Lord of the Rings: Fellowship of the Ring
- Medal of Honor: Spearhead
- Harry Potter and the Chamber of Secrets

- 10. Sims Online

PLATOON



Martin Lionsdale neve valószínűleg még nem mond neked semmit, hacsak nem csüngsz nap mint nap az interneten játékhíreket böngészve. Pedig ő lesz, akivel együtt csöppensz egy katonai akadémiáról éppen kikerült amerikai fiatalember viszontagságos kalandjaiba, az ő naplójába tekintve kapod meg majd feladataidat, megismerheted benső érzéseit, és tanúja, sőt aktív részese lehetsz főhadnaggyá válásának is...

Nagy a hajtás a Digital Reality háza táján, hiszen nem csak a Haegemoniát kell leadniuk hó végéig, hanem a még egy éve sem készülő Platoont is. Ez volt most az apropója annak, hogy felkerestük a fejlesztőket, mutassák be, hogy is áll a játék, amely már túl van a betéteszteken, és mint kiderült, az utolsó simításokat végzik rajta. Kérdéseinket a játék bemutatása előtt, közben és után tettük fel, de Dauby rendületlenül állta a sarat, bemutatott és válaszolt. :)

Mindenek előtt egy nagyon fontos kérdés, számíthatunk-e Platoon demóra?

- Igen, már készül, a mérete kb. 115 mega lesz.

Mióta fejlesztitek a játékot, és hány ember dolgozik rajta?

- A Platoon 11 hónapja készül, abszolút a nulláról kezdtük, csak egy grafikus motorunk volt, melyet jelentősen át kellett alakítani. Kezdetben tizen dolgoztunk rajta, ma már a csapat 15 főből áll.

<Közben láthatjuk a kezdőképernyőt, fantasztikus zene szól, a szakasz tagjai élnek mindennapjaikat a táborban, a látvány és a hangulat számomra megdöbbentő.>

Mit lehet ennyi idő alatt kihozni egy játékból, mennyire sikerült megvalósítani terveiteket?

- Természetesen több helyen alku kellett kötnünk, hiszen a szoros határidők miatt nem valósíthattunk meg mindent, és néhány olyan elem is kimaradt, amit a játékhoz készített szerkesztő már tud, de itt

még nem használjuk ki. Az egyjátékos hadjárat 12 küldetésből áll, de nem kell meggyedni, mert ez néhez fokozatban bőségesen elég lesz, annál is inkább, mert a missziókon belül nincs mentési lehetőség.

Ez kicsit ijesztően hangzik, volt már olyan program (Dark Omen), amelyik pont ebbe bukott bele, ti nem féltetek ennek a veszélyétől?

- Úgy gondoljuk, bőven van lehetőség a taktikázásra, a játékos bármelyik pillanatban megállíthatja a játékot, és minden egyes katonának kiadhat parancsokat, tehát a győzelem nem a reflexeken múlik, így a mentési lehetőség hiánya egyben kihívást is jelent. Az egyes küldetések teljesítése után egyébként a program automatikusan ment, és a sikeres missziókat újra is lehet játszani más taktikával elkezdve, vagy más nehézségi fokozatba kapcsolva is.

<Kezdődik az első misszió. A napló átolvasása után hősünket kis csapattal a buja dzsungel által övezett úton láthatjuk. A katonák óvatosan haladnak, parancsra körülkémlelnek, hiszen látóterük behatárolt, és a távol a homálybavész... Vezetőjük úgy dönt, nem használják ki a környezetet védelmi lehetőségeit, haladnak egyenesen előre.>

Milyen lehetőségeket kapnak a katonák a terepen, és milyen mozgásformák vannak? Látom, az egyes emberek külön irányíthatók, vannak alekzátok is?

- A helyrajzi adottságok kihasználása rendkívül fontos része a játéknak. Mint látjátok, a területekről

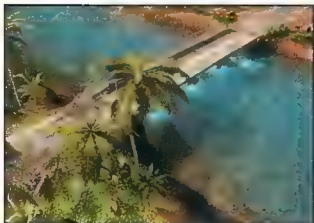
azonnal információt kaptok, milyen védettségű bónuszt jelentenek az ott tartózkodók számára. Minden tereptípusnak van védelmi (%), valamint bentről ki, illetve kintről belátási adata is (m). Ezen felül a katonák mozgása, illetve testhelyzete is számít (fekvés, gyaloglás, futás). A különböző mozgások befolyásolják az állóképesség (stamina) értékét, így a küszöb egységeknek a magas védettségét a fizikai fáradtságot kell elviselelniük. Az embereink egy része hős (különleges, egyedi képességgel), őket külön kell irányítanunk, és nagyon kell rájuk vigyáznunk, mert halálukkal a misszió már kudarcba is fulladt. A többiek között akadnak csoportokba szedett egységek is, velük különböző alakzatokat vetethetsz fel.

Ez a védettség a találati esélyre hat vagy a sebészre? A különböző bónuszok összeadódnak?

- Mindkettőre hat, és a bónuszok összeadódnak, igen. Tehát a bokrok közt küszöb egységet nehezebben fedezik fel, találják el, és a sebész mértéke is csökken.

<Óriási területen elterülő pálya táru a szemünk elé, és Dauby meglepi Pellus mestert is, a Haegemonia team oszlopos tagját, amikor megmutatja neki a dzsungelbe zuhart úrhajót... Mégis volt idő egy kis easter eggre. :-)>

Hatalmasnak tűnik ez a terület. Mekkora a legnagyobb pályák mérete?



- A legnagyobb pályák 1 km x 1 km-esek. A programban minden méretarányos, így keztünk minél inkább a valóság visszaadására törekedni.

Ezt hallani a hangokon is, bár egy szót sem értek a vietkongok szövegéből.

- Ezeket a mondatokat vietnámiak lektorálták, így aki ért ezen a nyelven, biztosan nem fog panaszkodni. :-)

Azt mondtad, minden egységet mi irányítunk. Mit tesznek ők, ha nem kapnak parancsot?

- Maguktól semmit sem.

Ez azt jelenti, hogy ha lőnek rájuk, még csak el sem menekülnek?

- Igen. Ez azért van így, mert a küldetésekben korlátozott mennyiségű ember (missziótól függ, de legfeljebb 20) és készlet áll a rendelkezésedre, ezért nem akartuk, hogy ők esetleg elpazarolják az értékes lőszerkeket (rakéták, aknák, gránátok stb.) vagy egyéb szükséges dolgokat (pl. az orvos a szérumát). Ha támadás ér bárkit, azonnal értesítést kapsz, és a pillanatot állít aktiválva (szóköz) intézkedhetsz a te taktikádnak megfelelően, és ennyi ember vezénylését bőven át lehet látni.

Fix készletekkel indulunk és ezeket osztjuk be, vagy kaphatunk utánpótlást is?

- Ez mindig a küldetéstől függ, a történet során kiderül(het). Az a biztos, ami nálad van. <cinkos mosoly>

Ha már ennyire ki van mérve minden, legálább felszedhetjük a megölt ellenfelektől, ami megmaradt?



- Nem: nagyon furán hatna, hogy katonáid számukra vadidegen fegyverekkel flangáljanak tovább...

Mi a helyzet az ellenfelet irányító AI-val?

- Ezt nagy gondnal alkottuk meg, és a szerkesztőben a pályatervezők nagy szabadságot kaptak. Így előfordulhat, hogy ugyanaz az egység típus másként viselkedik azonos pályán. Lehet, hogy lesz, aki megpróbál elmenekülni, míg a másik katona a haláláig küzd.

Mint láthatjátok, az ellenfeleknek van bizonyos halálóválosága is, így ha például meghallják a lövéldőzést, társaik segítségére siethetnek... <Dauby csapata éppen vesztesre áll, mert több helyről segítség érkezik az ellenfél oldalán...>

Lesznek-e járművek a Platoonban?

- Igen, tankot és APC-t magad is irányíthatsz, míg látványszinten kétféle helikopter és egy teherautó tűnik majd fel – mindez az amerikai oldalon. A vietkongok járműveiről nem libbenném fel a fát.

Lesz-e a játékban multiplayer küldetés?

- Igen, négy, jellegében teljesen eltérő pályát tervezünk kizárólag erre a célra, és ezeken 2 játékos játszhat egymás ellen. Itt említeném meg, hogy a multiplayer játékokban a vietkong oldalt is lehet választani.

Nem gondoljátok, hogy ez és a 12 egyjátékos küldetés kevés lesz? Tervezték további térképek, pályák kiadását?

- Igen, feltétlenül tervezzük új, internetről letölthető térképek kiadását a későbbiekben.

Mi a játék minimum konfigurációja?

- Pentium III 700 MHz, GeForce 2, 256 MB RAM

Végül még egy fontos kérdést engedjétek meg: készül-e magyar verzió a programból?

- Igen, a teljesen honosított verzió 2002. november 20-án jelenik meg, és a szinkronban olyan ismert színészek vettek részt, mint Galambos Péter, Rátóti Zoltán, Barbinek Péter és Sörös Sándor.

Köszönöm az interjút és a hangulatos bemutatót, kitartást a 2 hetes hajrá időszakára!

- Kösz! ■ LILY

A játék nevének elhangzása után elkerülhetetlen az asszociáció Oliver Stone 1986-ban megjelent, azonos című alkotására, „A szakasz”-ra (Platoon). A 4 Oscar-díjas mű a rendező/író saját élményei alapján készült, és a háborús film műfajának klasszikusaként naturalisan és őszintén ábrázolja a poklot, melyben „az első áldozat az ártatlanság”.

Nem csoda hát, hogy a Metro-Goldwyn-Mayer logo felbukkan a Digital Reality programjában, bár a játék és a film cselekménye csak egyetlen ponton találkozik, és így kerülhet bele az „Elias őrmester halála” jelenet.

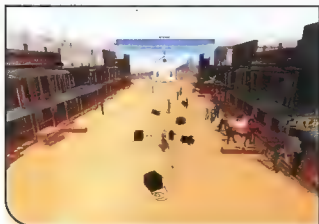
Ami elsőre megdöbbentett a DR „műhelyben”, az a konyha hatalmas üdítőkészlete volt. Kéréssemre utánaszármaltak, és kiderült, a Haegemonia és a Platoon csapata együtt 450 liter kólát és 240 liter rostos üdítőt fogyaszt el havonta. A kávéról nem esett szó... :-)

THE MOVIES



*"Siker pénz csillagos a movizaszpon
Puccini nek s annyi más érdekess
Siker pénz csillagos ez az állam
Moziná járn érdemes"*

- valahogy így énekelt anno Laár András, és több, mint másfél évtizednek kellett eltelnie ahhoz, hogy valaki továbbgondolja kicsit az ötletet, miszerint moziba nemcsak járni érdemes, hanem magát a mozt csinálni is. Mivel az ötlet továbbvitele magától Peter Molyneux-től származik, ez már önmagában is érdemes egy kőszá szemöldökemelésre, hát még ha azt is megtudjuk, hogy az új Lionhead-játékban a teljes moztörténelmet átírhatjuk és/vagy fenekestül felforgathatjuk...



Peter Molyneux-nek azért lehet jó lenni, mert bármilyen játéktípus van éppen divatban, ő csak beléír a múltjába, és holtbiztosan elő tud kapirgálni valami klasszikust, ami pont illeszkedik az adott műfajba, és kitudulásként lehet használni az aktuális sikerjatekához.

Most úgy éppen a Sims, meg az ilyen-olyan Sims és Tycoonok a menők, emberünk tehát addig keresgált a polcon, amíg bele nem akadt a Theme Hospitalba és a Theme Parkba. Ohó mondta az öreg -, az alap megvan, most már csak valami jó kis ötletes környezetet kell kitalálnom hozzá, micsoda szerencse, hogy magammal hoztam a Bullfrogtól ezeknek a Theme-cuccoknak a fejlesztőt is ide, a Lionheadbe...

Az említett környezet is hamar megvolt. Aki csak egyszer is belegondolt, hogy milyen jó is lenne újraforgatni a Titanicot Tarantino forgatókönyvével, Woody Allen rendezésében, Jackie Chan és Jenna Jameson főszereplésével, tudja a varázsszót: Hollywood!

AZ EMBER NEHA FILMSZÍNHÁZBA VAGYIK. A

The Moviesban egy filmstúdiót kell felépítenünk és az ügyes-bajos dolgait intéznünk a nullától való indulástól a százmillióss kasszasikerekig és a tucat-szám besoport Oscar-szobrocskáig. A mőka a '20-as években kezdődik, ekkor még aránylag egyszerű a dolgunk, bár a lehetőségünk is nagyon behatárolt. A fekete-fehér némafilmek ideje ez, nagyjából ekkorra datálódik Chaplin híres mondása, mi-

szent: „Én egyszer s mindenkorra a minőség mellett tettem le a voksomat. Sosem készíték heti két filmmel többet.” A szűkös anyagi és technikai keretek ellenére a filmkészítés alapjai már ekkor is nagyjából ugyanazok, mint száz évvel később. Először is a forgatókönyvet kell megírni: nekünk csak a műfajt (western, sci-fi, vígjáték, krimi stb.), és ezen belül a stílust három tényező, az erőszak, a romantika és a realitás mértékének finomhangolásával kell meghatároznunk.

Ha elegendő pénzünk volt a legjobb forgatókönyvíróra, folytathat a remekmű készítése a díszletek beszerzésével. Itt lehet ügyesen spórolni, meg felhasználni a már kész díszleteinket, de ne vigyük túlzásba, a közönség nem fog rajongani, ha ugyanazt a színhelyet túl sokszor látja. Ha a stúdió terület mérete megfelelően nagy, megtarthatjuk a drága pénzen vett régi díszleteinket, de ha nem, kénytelenek vagyunk lebontani...

Ha a színhelyek is készen vannak, már csak a stábot kell összetoboroznunk: színészek, rendező, operatőr, meg még ezeregy kiegészítő szakember – Molyneux szerint a filmek végi kilométeres stábláiban látott minden egyes foglalkozás vissza fog köszönni a játékban (kivéve az executive producort, mert arról tulajdonképpen senki nem tudja, hogy mit csinál :))

A legfontosabb persze a megfelelő színészek összehívogatása, ami az idegesítő szátrállőrjeik és öncátlanul magas gázsijuk miatt nem lesz egyszerű – de hát, ha bum, ha Arnie bátyó nem ér rá az ak-

tuális Terminátor-epizód forgatásakor, majd megcsináljuk a Will Smith-szel, mit veszíthetünk...?

CSAPÓ! Kezdődhet a forgatás! A játék egyik leg-szórakoztatóbb része jön, ugyanis botcsinálta rendezőként az egyes jelenetekbe is beleszólhatunk a már említett három csúszkát (erőszak, romantika, realitás) real-time állítgatva a felvétel alatt - a színészek hűen követik az így kiadott utasításainkat. Ide valami elképesztően kimunkált AI és animációs rendszer kell, de a dolog úgy tűnik, működik, Molyneux legalábbis nagy sikerrel szokta mutogatni különféle kiállításokon azt a western-jelenetet, amelyből először (a realitás és az erőszak-csúszka maximuma tolásával) kőemény csonttörés-véres verekedést, majd a realitás mínuszba vételével a Bud Spencer-filmeket idéző „light” bunyót varázsol, később felforrásítja a főhős és a főhősnő között a levegőt a romantika-csúszka tologatásával, sőt, néha ilyenkor a realitás-fokot is megemeli spontán szexjeleneteket létrehozva a közönség nagy örömeire... Miután áldásos közreműködésünkkel (vagy a néikül, nem kötelező a móka) felvettünk pár jelenetet, még rászabadíthatjuk az utómunkák brigádját (erre persze a húszas években vajmi kevés lehetőségünk lesz), majd a játék egy félperces előzetes trailert vág össze a miből, amelyet eltehetünk emlékébe, és/vagy feltehetünk a netre felebarátaink okulására. Most már csak a marketing-gépezetbe kell beledobálnunk néhány fájdalmasan

vastag pénzköteget, és várhatjuk is, hogy teljesít a mű a mozipénztárnakál, és kezdődik is az egész előről, remélhetőleg sokkal nagyobb költségvetés-ből.

A TECHNIKA ÖRÖDÖGE. Ez már így önmagában is érdekesnek tűnik, de csak most jön a java: a mozipár elmúlt száz évszázad lezajlott, és napjainkban is csak egyre gyorsuló fejlődés modellezése. Ez megint befektetés kérdése: ha elég pénz és a legjobb szakembereket fordítjuk kutatásra, mi láthatjuk fel a hangosfilmet (később a sztereó, a dolby surroundot), a színes technikát, mi alkothatunk először animációs filmet, számítógép-generált trükköket, digitális szereplőket, de akár 3D-s, hologramos megjelenítést, vagy szagosfilmet (smell-o-vision, nem vicc, tényleg vannak ilyen kísérletek a való életben is!) is. A technikai fejlődés mellett állandó harcot folytathatunk a cenzúrával is. A húszas években a filmvászon nem villanhattott ki egy női boka a szoknya alól, nem mutathattak egyetlen csepp vért, egy csók már pornográfának számított! (Mondjuk elnézve azt a szennyet, ami néha ma a moziból meg a tévéből ömlik, lehet, hogy ezek voltak a szép idők...) Könnyű elképzelni, hogy milyen sors várna ránk, ha ebben az időben mutatnánk be egy Amerikai Pite-stílusú gusztustalanokdós vígjátékot... A cenzúra ellen lassan, lépésről lépésre nyerhetünk teret, de ha direkt erre fekszünk rá, káoszhatunk csupa botrány-filmet is, akár évtizedekkel a való életbeli megfélemlítő előtt megalkotva például a Nagy zabálást, a Krisztus utolsó megkísértését vagy a Hairt. Ez ám a kihívás az igazi mozzajongónak! A játékban az idő folyása még egy dolgot befolyásol: a színészek (és az összes egyéb emberünk) is öregsenek (ez látványban is megjelenik a Project Egóból kölcsönzött programrészeknek hála), ami újabb bonyodalmakat okoz, nyilván más szerepekre használhatjuk a húsz éves Brigitte Bardot-t és az ötven éveset, de ezt ő maga velünk teljesen ellentétesen fogja gondolni...

De ha már a technikai fejlődéssel kezdtem a bevezetést, hadd kanyarodjak is vissza oda, méghozzá a játék technikai hátteréhez. Nos, erről vajmi keveset tudni jelenleg, valószínűleg a Black & White engine-jén alapul majd az egész, de különböző grafikai varázslatok nélkül: Molyneux a

Theme-sorozat hagyományaihoz híven igen alacsonyan próbálja tartani a gépigényt. A színészek élet-hű megjelenítéséhez külön arcmodellező és -animáló rendszer készül, amellyel bármelyik sztár fizikumját könnyű lesz előállítani - és itt jön a trükk: nem a fejlesztőknek, hanem a játékosoknak! Ugyanis ha a Lionhead akarná az összes hollywoodi híresség arcberendezését beletenni a játékba, az nagyjából százharminc évről engedélybeszerzési tortúrát jelentene, viszont-ha a kedves játékos fanyagsálja bele a játékba kedvencei arcát, ahhoz az égvilágon senkinek semmi köze. A nagy copyright-kikerülő hadműveletre valószínűleg az abszolút nem hivatalos patch-ek teszik fel a korlátot, amelyekben jókét lelke majd közkinccsá teszik a filmvilág összes sztárjának arcképét...

SPEHULÁCIÓ ÉS VÉGSŐ. A The Movies online vonatkozásairól a fejlesztők egyelőre nem sok konkrétumot ejtettek el, de amit igen, az rőppent érdekesnek tűnik. Minden egyes filmünkhez a játék automatikusan generál egy weboldalt, s az így létrejövő online közösségekben szabadon nézegethetjük, kritizálhatjuk és értékelhetjük játékokostársaink filmet (illetve a kis félperces trailereket). Az értékelések alapján havonta osztanak online Oscar-díjat (nem tévesztendő össze az offline játékban évente osztogatott szobrocskákkal), ami óriási megtiszteltetés, és extra jutalommal (dedikált Lionhead-ajándékok) jár. Teljes online játékmódról, ahol minden játékos ugyanaból a színész-és szakember-gárdából dolgozik, a filmjeik pedig egymással versengenek a mozipénztárnál és a díjosztó gálákon, egyelőre nem esett szó, de már első látásra is olyan óriási lehetőségek rejlenek benne, hogy nem hiszem, hogy kihagynánk. Mindenesetre spekulációkra még bőven van időnk, lévén a játék másfél ével belül biztos nem jelenik meg (bár már idén január óta folyik a munka rajta), sőt, még kiadója sincs, bár nem hiszem, hogy Molyneux-nek attól kellene félnie, hogy nem is talál... És ha már KFT-vel kezdtem, hadd fejezzem is be azzal (ma ilyen dalos kedvemben vagyok): ■ HANCU

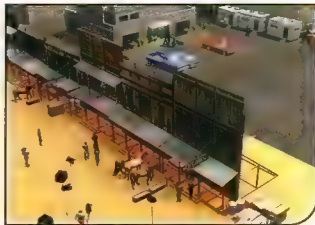
*„Ülünk a székben és bámuljuk a filmet
Előttünk pereg egy elvarázsolt élet
És amikor véget ért*

Jót szórakoztunk a pénzünkért”

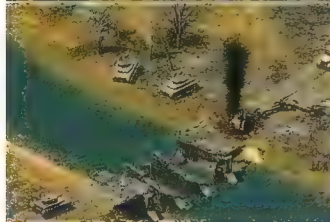
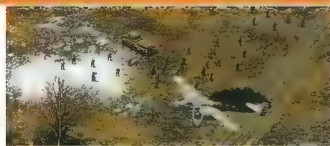
STYRANOVV ELYTARS LELHES KÖVETŐ

Ahhoz képest, hogy a Lionhead pár éve Molyneux lakását bitorolta főhadiszállás gyanánt, és alig egy tucat alkalmazottat számlált, egész szépen kinőtte magát az utóbbi időben. Ma már két szatellit-stúdióval együtt (ezek a cégen belül független kis fejlesztőcsoportok) összesen hat projektet futtatnak párhuzamosan, ami alighanem szabadfoglós világrekordnak számít a szakmában. Lássuk csak:

• Először is ott a Black & White 2 (valamint természetesen a sorozat további tagjai egészen az ötödik részéig), és a konzolokra készülő Black & White Next Generation. Szintén konzol-oldalon nyomul az „ösember-szimulátor” BC és a nemrég átkeresztelt Fable, az eddig Project Ego néven ismert álom-szerepjáték. Az ötödik versenyző a The Movies, a hatodik pedig a hétpecsétetes titokként kezelt Dimitr, amelyről a névén kívül képtelenség bármit is kiszéni Molyneux-ből. Szép kis lista, reménykedjünk, hogy a Black & White gyenge három-négy éves fejlesztési idején a srácnak kicsit sikerül javítaniuk, és nem a Lionhead elkövetkező húsz évre vonatkozó kínálatát soroltam itt fel...



BLITZKRIEG



Blitzkrieg, azaz villámháború. Így nevezték azt a taktikát, amelyet a németek oly sikeresen alkalmaztak a második világháborúban (különösen 1939 és 1942 között). Ez a hadviselési stratégia elsősorban az ellenséges góccok mögé kerülő gyors páncélosalakulatokra és bekerítő manőverekre épült, de nagy szerepet kapott benne a zuhanóbombázók tömeges alkalmazása és a már szétzilált ellenséget szemből támadó motorizált gyalogság is. Számtalanszor kipróbálhattuk már e módszer sikerességét számítógépes játékokban, de az eddig csak körökre osztott stratégiákat (Rage of Mages I-II, Etherlords) és egy szép emlékü akciójátékot (Evil Islands) készítő, orosz illetőségű Nival Interactive jóvoltából tavasszal ismét „blitzelhettünk” minden eddiginél életszerűbb környezetben. A villámháborúról elnevezett real-time stratégia ugyanis nem kisebb célt tűzött ki maga elé, minthogy ötvözz a két legutóbb megjelent hasonló témájú játékot. Ha hinni lehet a híreknek és az E3-on látottaknak, a Blitzkriegben a Combat Mission realizmusa találkozik majd a Sudden Strike 2 részletgazdag látványvilágával. Nyálcsorgás indul, három és...

MINDEN HEZDET NEMEZ. A virtuális világég-(et)ést a németek, a szövetségesek és a szovjetek oldalán élhetjük át 3 hadjárat 24 küldetésében. Ez nem tűnik soknak, de hála egy játéktevezői blikkfagnak, ennél jóval több misszióval fogunk játszani. A két tucat csata ugyanis csak a játék kemény magja lesz, történelmi ütközetek élethű lemodellezése Lengyelország lerohanásától kezdve El Alameinen át Normandiáig.

Ezeken kívül azonban végtelen számú véletlengerált küldetésre nyílik majd lehetőség, és a játékos fogja eldönteni, hogy a soron következő csata milyen legyen. Alapjáratban mind a 24 grandiózus hadított borzalmasan nehéz lesz, viszont a random missziók egyre inkább könnyítik majd azokat (hál' istennek nem AI-butitással, hanem például az egységek variálásával). Ez a szisztéma tehát egyfajta beépített nehézségi skálának is megfelel: igen keménynek fogjuk érezni a játékok, ha a fő ütközetek előtt csak egy-egy mellékküldetést játszunk, ellenben 10 zsinórban teljesített véletlen pálya után gyerekként lesz akár a sztálingrádi csata is. (Mon-

danom sem kell, a random-térképet a skirmish opcióban és a 16 játékosig terhelhető multiplayer játékmódokban is megtaláljuk majd.)

HUMANERO-MENEDZSMENT A program játékmenetbeli megoldásait már láthattuk a korábbi stratégiákban, de mint tudjuk, jó helyről lopni nem bűn, és a Nivalos srácok nagyon értenek a régebbi ötletek újrahasznosításához (lásd Etherlords). Itt van mindjárt az erőforrás-kezelés: a Blitzkrieg követi majd a mai RTS-ekben tapasztalható trendet, miszerint nincs építkezés és gyűjtögetés, de nem intézi el csupán ennyivel a nyersanyagkérdést. Az egységeknek ugyanis üzemanyagra és munícióna lesz szükségük, amit a háterszági bázisról kell elszállítanunk hozzájuk. A taktika megtervezése során tehát a megfelelő utánpótlásvonal kiépítése legalább olyan fontos lesz, mint a támadó és védekező hadmozdulatok megtervezése. Ráadásul elcseszt egységeinket nem lehet majd hipp-hopp pótolni, úgyhogy a Warcraftos beidegződések igen rossz taktikát – és sok-sok gazdátlan dögödulát –

eredményezhetnek. Néhány kisebb egységet hívhatunk ugyan erősítésként, de ezek számát igencsak végesre tervezik, ezért inkább a veszteség minimalizálására lesz érdemes törekednünk – már csak azért is, mert a jó öreg RPG-elemek ebből a játékból sem maradnak ki, embereink harci képességei egyre jobbak lesznek a túlélt csaták függvényében.

MINT A VILLÁM[HÁBORÚ]. Ez a fajta taktikai RTS-felfogás talán a lehető legrealisabb a szóba jöhető megoldások közül, az életszerűség azonban az egységeknél és az AI-nál mutatkozik meg igazán.

A fejlesztők nem érték be 20-30 analomig ismert tankkal és repülővel, hanem a II. világháború szintje összes harci eszközt lemodellezték. Körülbelül 200(!) egységfajttal nyomulhatunk majd. A TTP lengyel harcokcsitól kezdve a német „állatkertig” (Panther, Tiger, Elefant), a Stukától az IL2-ig, a nagy lőtávú nehézlövegűtől a szárnyas bombáig gyakorlatilag az összes korabeli légi és földi egységet megtaláljuk a repertoárban. Külön érdemes emlí-



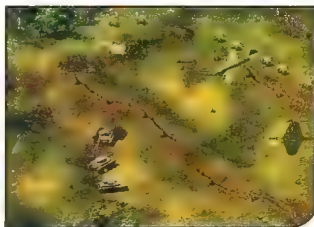
tést tenni a gyalogosokról (belőlük a játék 40 különböző tart számon), akiknek – más programok katonáival ellentétben – igen fontos szerepük lesz a csatákban: egyesek pontonhidakat építenek majd, mások ellenséges tankok láncolatpait teszik tönkre, megint mások lövészárkot ásnak. És akkor nem is beszéltem még azokról, akiknek fegyver van a kezében, és akik ellenséges lövegeket is el tudnak foglalni...

Végül mellékesen megjegyezném, hogy korhű tereptárgyból is készült nagyjából 350 féle, és a vérpistikék legnagyobb örömeire mindegyik objektum szétlőhető... Ez a sok szép alakulat megfelelő AI nélkül mit sem érne, ám az E3-as bemutatóból az tűnt ki, hogy ezzel sem lesz gond. A blitzkrieg-stratégia remekül alkalmazható a monitoron, a mélyen előrenyomuló páncélosokat, az ugyanarra a területre többször lecsapó bombázókötéleket és a villámháború többi védjegyét a gép is korrekten használja. A készítőik nagy büszkén felhívták a figyelmet arra is, hogy az AI nem csal, ugyanolyan esélyekkel és egységstatistikákkal indul, mint a játékos. Speciál én ettől nem estem

hangyatt: szomorú időket élünk, ha ezt külön kell hangsúlyozni...

POLIG-OFF. A játékelemek mögött szerénykedő technikai háttér bevallottan elavult. A készítőik nem ragaszkodtak a „minden poligon”-elvhez, csak a tereptárgyakat és az egységeket modellezték 3D-ben. A játéktér régi ismerősünk, a gyönyörűen megrajzolt izometrikus térkép, amelyen egy számunkra láthatatlan hálónak köszönhetően az egységek mégis 3D-ben gondolkodnak (tehát ügyelnek a domborzati- és terepviszonyokra). Poligonokkal való szenvedés helyett a készítőik inkább arra koncentrálnak, hogy a minden apró hang- és látványeffekt, minden puskadörrenés és füstgomoly a helyén legyen a játékban. Érzésem szerint ez a felfogás egyáltalán nem fog hátrányára válni a programnak, látszik, hogy a Nival fejlesztői mindent ki akarnak hozni ebből a felesleges 2D/3D megoldásból. A Blitzkrieg fantasztikusnak nézett ki az E3-on, és kus hazánkban nem utolsó fegyvertény, hogy már az ajánlott konfigurációja is megáll PIII 600-nál és 64 MB RAM-nál...

MODORBAN ALL. A végére hagytam azt a szempontot, amelyik meglátásom szerint egyre nagyobb szerepet kap majd a jövő játékaiban: a Nival Interactive programja teljesen mod-barát lesz, például vehetnek róla más fejlesztőcégek. Két editor is készül a Blitzkrieghez, az egyikben az önjelölt Rommelek és Guderanok szerkeszthetnek majd küldetések és hadjáratokat, a másikkban pedig a játékosok mikroszinten nyúlhatnak hozzá a programhoz. Ez utóbbiban meg lehet majd változtatni az egységek és az objektumok minden egyes értékét, a textúrákat, a hangokat vagy akár az effekteket, a grafikusai tehetséggel megáldottak pedig új egységmodelleket is gyárthatnak. Nem csoda, hogy legalább fél évvel a játék megjelenése előtt máris tekintélyes méretű „community” verődött össze, és egymás után nyílnak a fansite-ok. Ha tehát a Blitzkrieg megfelel a várakozásoknak, és a távárisok nem szűrik el valami bosszantó aprósággal (kényelmetlen interface, rossz kezelés), igen gazdag utóéletre lesz a programnak. Bizodalmunk ebben legyen... „és tartsuk szárazon a puskaport”... ■ **STÓKI**



STORMREGION PANZERS

„Panzerok” • „Panzer” • „Magyarország”



A SWINE óta meglehetősen nagy csend honol az egyik hazai fejlesztő-siker csapat, a Stormregion háza táján. Sejtettük ám, hogy ez vihar előtti csend, de nyár közepe óta hiába kopogtattunk a csapat ajtaján, a „sajnos még nem mondhatunk semmit, tudjátok, titoktartási nyilatkozat...” válasz mindig az útját állta a további kérdezősködésnek. Kitartásunkat azonban siker koronázta, és abban a percben lecsaptunk a csaptra, ahogy véget ért a nagy titoktartás...

Hello. Először is néhány szót magadról: ki vagy, mióta vagy a SR kötelékében, mi a feladatod? Sziasztok! Bánki Horváth Attila, a csapat egyik alapítója vagyok, és mint vezető designer vezetek részt a fejlesztésben.

Mielőtt rátérnénk a Panzersre, mesélj a SWINE fogadtatásáról: milyen volt a visszhang a játékosok, a sajtó és a terjesztők körében? Aki vette a fáradságot, és kipróbálta a játékot, hamar megkedvelte. Ideahaza és külföldön igen jó visszhangra talált mind a gamerek, mind a sajtó oldaláról, persze kivételek mindig vannak.

Esetleges SWINE-folytatás, vagy add-on szerepel a terveitek között? Ötletünk és tervünk már

van a folytatásra, de egyelőre most második világháborús hangulat uralkodik a fejlesztési bázisunkon, így minden energiánkat a Panzersre fordítjuk.)

Miért éppen a II. világháborút választottátok háttérnek az új játékokhoz? Mindig is terveztük, hogy készítünk legalább egy 2. világháborús stratégiai játékot. Nem csak a csapatban, de mint kiderült a játékosok körében is ez az egyik legnépszerűbb, legismertebb téma.

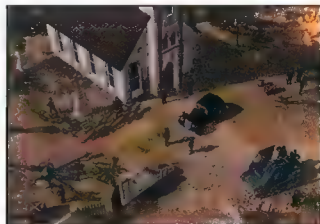
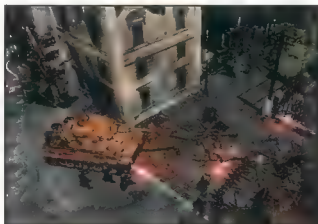
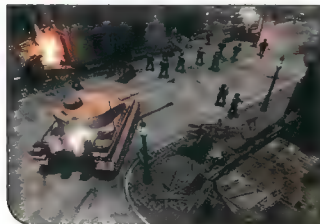
Na, akkor térjünk rá a Panzersre, mesélj, mi is lesz ez, mintha semmit se tudnék róla! Már a nevéből adódik, hogy ez 2. vh-s taktikai stratégiai játék, amelyikben választhatunk a Szovjet-Orosz,

az Angolszász és a Német harcoló felek között. A közel 30 küldetés rendkívül változatos, izgalmas, és rengeteg in-game animáció teszi élvezetesebbé, látványosabbá.

...akkor három kampány lesz 10-10-10 küldetéssel? Pontosabban 14 német, 9 Angolszász, és 7 Szovjet. Egy küldetés ettől függetlenül akár több pályából is állhat. A játékos egy kiünleges különítményt irányít, amely küldetésétől függően 4-16 egységből állhat.

Találkozhatunk híres és kevésbé ismert történelmi személyiségekkel, hősökkel pl.: Montgomeryvel vagy Rommellel.

A küldetések előtt mi rakjuk össze a csapatot az adott keretből, és persze érdemes odafigyelniünk



rájuk, mivel az egységeink fejlődnek, és továbbíthatók a következő küldetésekre.

Történelmi vagy fiktív csaták és bevetések lesznek a játékokban? A küldetések nagy része valamilyen történelmi eseményhez, nagyobb csatához (pl. Sztálingrád) köthető, de a játék tartalmazni fog fiktív elemeket is.

Említtetted Sztálingrádot: ezek szerint lesznek olyan nagyobb csaták, amelyekben AI irányította szövetségeseink is vannak, és mi csak egy kis szerepet vállalunk a hadmozdulatokból? Igen, lesz olyan küldetés, amelyekben a mi különítményünk csak asszisztál a gép által irányított fősergeknek. A több mint 100 élethű és méretarányos jármű mellett nemzetenként több mint 10 féle különböző fegyveremmel rendelkező gyalogos csapatokkal bővül az arzenálunk. A gyalogosaink 2-5 fős csapatokból állnak, és nemcsak látnak, hanem hallanak is. Az épületeken belül mozoghatunk velük, és akár gyilkos tüzet is zúdíthatunk a kint tartózkodó ellenséges egységekre.

Hmmm... ez azt sejteti, hogy az épületek is lerombolhatók lesznek. Igen, a legtöbb épületet lerombolhatjuk, sőt, némelyik romon keresztül is gázolhatunk. Még nagyon sok mindent mesélhetnék, de a többi maradjon meglepetés :).

Hogy áll most a játék, mióta zajlik a fejlesztés, és hányan dolgoztok rajta? A fejlesztés még korai stádiumban van, és 14 markos legény éjjel-nappal dolgozik azon, hogy jövőre kellemes időtöltést szerezzünk a játékosoknak. Idén tavasszal kezdődtek a munkálatok, de még sok munka van hátra.

Ha egy mondatban kellene megfogalmaznod, mitől lesz jobb a Panzers a konkurencinél, mit említenél? Jelenleg nincs olyan stratégiai játék a piacon, amely kombinálná a 2. vh-s környezetet az RPG elemekkel, valamint a valós idejű taktikázással ilyen egyszerű történetbe ágyazva :).

Tényleg, melyik játékokat tekintitek konkurenciának? Talán ezekkel a játékokkal lehetne összevetni: Sudden strike 2, Commandos 2, C&C Generals.

Említtetted a történetet, mesélj erről egy kicsit bővebben! Bármelyik nemzetet választva, egy tiszt szerepébe bújva kell irányítani elít alakulatunkat. A német küldetések Lengyelország lerohanásával kezdődnek, a szovjeteket Sztáling-

rád visszafoglalásától kell irányítanunk, az Angolszász hadjárat pedig a partraszállással veszi kezdetét. Az általános védekező, támadó küldetések mellett vannak olyanok is, amelyek során be kell törnünk egy városba, és ki kell szabadítanunk egy fontos személyt, valamint van olyan is, amelyikben egy vonatot kell átkísérnünk veszélyes terepen.

Sok küldetésben az elsődleges célok mellett másodlagosak is vannak, melyek teljesítése nem kötelező, de a későbbiek szempontjából hasznos lehet.



Az RPG-elemek kimerülnek annyiban, hogy az egységek tapasztalati pontot kapnak, és így nőnek az értékeik, vagy esetleg a játékos határozhatja meg a fejlődés irányát is? Az egységeknek az a képessége fejlődik, amelyiket aktuálisan igénybe veszünk, így a játékos közvetve ugyan, de befolyásolhatja egységei fejlődését. A csapatok gyalogos fegyverzetét lecserélhetjük, felszerelését megváltoztathatjuk, kiegészíthetjük.

Taktikai vagy stratégiai irányba tolódik-e el a játék? Egyiket sem tudnám kiemelni, sőt, inkább azt mondanám, hogy mindkét irányba.

Akkor kérdezem másképp: mennyire lehet, illetve kell majd az egységek mikromenedzsmentjével törődni, nyilván lesz-e tartva morál, állóképesség, lözser, üzemanyag stb.? Számos tulajdonság nyilván van tartva (pl.: lözser, kintartás, tapasztalat...), de a SWINE-nal ellentétben itt nem kell foglalkozni az üzemanyag-fogyasztással.

Hogyan kezelitek a Játészathóság vs. Realitás problémát? A játék harcrendszere a járművek eredeti adottságait, értékeit használja (páncélok, űrméret, sebesség stb.), persze olyan módosításokkal, hogy ne menjen a játszathóság rovására.

Diplomatikus vagy, de ilyen könnyen nem szabadulok... Mondok egy konkrét esetet: hogyan kezelitek azt a kérdést, hogy az egységek látó- és lőtávolsága nyilvánvalóan sokkal nagyobb, mint a monitorra kiferő terület? Persze, nagyon durva lenne, ha a tankok 98 képernyőnyi távolságra tudnának löni, ezért úgy csökkentjük ezeket a távokat, hogy egy képernyőn

elférjenek, viszont a harcjárművek egymáshoz viszonyított lőtáv-aránya megmaradjon.

Realitás egy másik szemszögből... a világháborús játékoknak a legnagyobb piaca Németország, ott viszont nagyon háklisak a játékokban látható vérre és erőszakra. Ennek tükrében lesznek-e véres, durva jelenetek, el lehet-e tankkal taposni gyalogosokat, szétszakadnak-e az emberek a páncéltőlki becsapódásakor stb.? Valóban, a jelentős Német piac érzékeny a durva vagy véres témákra, de ettől függetlenül nekünk nem is állt szándékunkban horrort csinálni :). A stratégiai játékok esetében ez nem is fontos tényező.

Lesz-e valamiféle „morális állásfoglalása” a játéknak, pl. a náciak „gonoszának” lesznek-e beállítva? A játék egyik ideológia mellett sem foglalkozik, csak katonai szempontból tekinti a háborút.

Térjünk át a technikai háttérre: a SWINE engine-je repeszt a Panzers alatt, vagy valami új? A SWINE-hoz kifejlesztett Gepárd motorunk lett továbbfejlesztve, tökéletesítve, így akár azt is mondhatnám, hogy ez egy új engine. :)

Ezeket a továbbfejlesztéseket kifejlesztették-e valahol? Nyugodtan dobálózhat szakkifejezésekkel Néhány elem, amellyel a motor bővült: Karakteranimáció, Csontváz alapú mozgás, Vertex és Pixel Shader támogatás, 3d-s fű és aljnövényzet, Dinamikus fény és árnyékkrendszer (az objektumok nem csak a talajra, hanem más objektumokra is önmagukra is árnyékok vetnek.), Több monitoros rendszer támogatása.

A jövőre nézve: kacsintgattok a konzolvilág felé, vagy maradtok PC-n? Erre még korai lenne válaszolni, egyelőre maradunk a stratégiai játékok piacán, de ki tudja, mit hoz a jövő.

Végül a szokásos legfontosabbak: mikor jelennek meg, mikor lesz játszható demó, és milyen lesz a gépipány? A játék megjelenése jövő év vége felé várható. Egy 1 gigás proci és egy GeForce 3-as videokártyán már tökéletes játékelményt fog nyújtani. Persze a játék bármilyen T&L-es kártyán futni fog.

Na, még egy bónusz kérdés: magyar verziót terveztek? Igen, mindenképp szeretnénk.

Köszönöm az interjút! Én köszönöm a lehetőséget! ■ HANCU



LIONHEART



Én vagyok korunk krónikása. Saját magam vettem vállaimra ezt a feladatot, mely elszigetelt a világtól, s egyben betekintést adott minden apró titkába. Még a harmadik keresztes hadjárat során történt, hogy a dimenziókat elválasztó fal felhasadt, s a résen átzúduló mágia megváltoztatta mindazt, mit addig örökévalónak hittünk. Azok, akik nyitottak voltak az új erőkre, varázserőre tettek szert, sokan azonban nem tudták feldolgozni a hirtelen jött hatalmat, s boszorkánymestereké váltak. Ezek az eltorzult emberi szörnyetegek nem tiszteltek sem élő, sem holtat, kedvük szerint parancsoltak mindkettőnek, borzalmas dolgokra kényszerítették őket.

Így történt, hogy az átlagember megtanulta félni az ismeretlent, s rettegésében az egyetlen erőteljes csoporthoz, az inkvizícióhoz fordult oltalomért.

Megkezdődött a boszorkányüldözés. Az inkvizítorok a tömeg élére állva indítottak háborút a gonosz ellen, s éveken át tartó véres csaták után teljes győzelmet arattak. Ám ezzel korántsem ért véget sötétség kora. Külső ellenség nem lévén saját soraikban kezdték keresni az árulókat, kérihelhetetlenül pusztítottak mindent, mi akár kicsit is eltért az átlagostól: varázstudókat, alkímistákat, mesebeli lényeket, mágiával átitatott eszközöket. Nem tartott soká, míg a nép ráébredt, nem azt kapta, amit remélt, ehelyett újabb elnyomót ültetett maga fölé a trónra. Ám ez legalább egyértelmű szabályok szerint működött: légy szorgos, alázatos és láthatatlan, akkor nem esik bántódásod, vagy emeld fel a hangod, és a máglyán végzed.

Most 1588-at írunk. Mindmáig tisztán láttam a múltat, a jelent és a jövőt, ám most ez utóbbi elzárta magát előlem. Eltakarja egy személy, kinek

még fogalma sincs róla, mekkora szerepet játszik történelmünk alakulásában. Vajon mit tartogat számára a sors? Elhozza végre a hűn áhitott felvilágosodást, vagy épp ellenkezőleg, örök sötétségbe taszít?

UJ LEGENDA SZÜLETIK? A Reflexive Entertainment nem tartozik a legismertebb játékegyesítő cégek közé, noha már nem egy programjuk megjelent. Az ő nevükhöz fűződik többek közt a Zax – The Alien Hunter című lövöldözős játék, mely a maga nemében nem volt rossz, de igazán kimagasló alkotásnak sem nevezném.

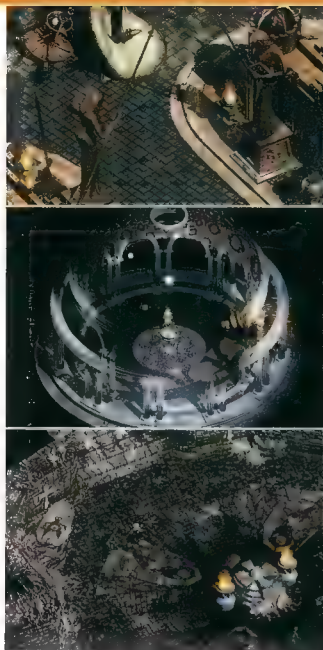
Most talán sikerül felhívniuk magukra a figyelmet, hála a Black Isle Studióval kötött szerződésüknek. Ennek értelmében szabadon használhatják a SPECIAL névre keresztelt szabályrendszert, mely véleményem szerint egyike a legbobbaknak, amit a számítógépes szerepjátékok történelmében alkalmaztak. Nem csodálkoznék, ha ez a név semmit se jelentene nektek, eleinte én magam sem tudtam, mire gondoljak, de ha azt mondom, ez vezérelte a

Fallout sorozat karakterfejlődését, talán többen felkapjátok a fejeteket.

A SPECIAL szabályrendszer rugalmasságáról híres. A kasztosztályú módszerekkel szemben itt képzettségek határozzák meg a karakter tulajdonságait. Szintépéskor a játékos ezek között oszt el pontokat előnyben részesítve egyes ismereteket, míg másokat akár teljesen el is hanyagolhat. Így módon lehetőségeink kialakításában nem kell a fejlesztők elképzeléseire igazodnunk, a végeredmény csakis rajtunk áll.

Kicsit szemléletesebben ez annyit tesz, hogy varázstudományra koncentrálna alkothatsz természetfeletti erőnek parancsoló mágust, de nem kell lemondanunk a tolvajok zárnyitási képességéről vagy a bárdok szép szavú meggyőzőkészségéről sem.

Természetesen nem lehetett mindent egy az egyben áthozni a tudományos fantasztikus beállítottságú Falloutból, ezért a készítő bizonyos képzettségeket kénytelenek voltak kihajítani, és másokat berakni helyettük. Így eltűntek a sugárfegyverek,



de megelentek a kardok, a balták, a pánccélok és mintegy hatvan varázslat.

S ha már a flúk így belejötték a módosításgásba, a körökre osztott harcrendszert is lecserelelték a Baldur's sorozatból ismerős valós idejűre. Nekem ugyan annak idején nagyon bejött az akciópontokkal való játszadozás, de tagadhatatlan, hogy így sokkal pergőbb csatákra lehet számítani.

HAGYOMÁNY A TECHNIKA FELETT. A kinézetért a cég saját fejlesztésű Velocity motorja felelős. Noha mostanra a technika elért olyan szintre, hogy a háromdimenziós játékok semmivel sem néznek ki rosszabbul előrederelt társaiknál (lásd Neverwinter Nights), a flúk a Reflexive-nél mégis ez utóbbi megoldást részesítették előnyben. A Baldur's Gate hagyományait követve gyönyörűen megrajzolt hátterekre helyezik rá karaktereiket, melyeket a motor háromdimenziósként kezel, viszont mi már csak a sík képet láthatjuk róluik. Ennek oka az, hogy így módon nem kell minden egyes karakteranimációt külön elkészíteni attól függően, hogy milyen ruházatot, fegyvert visel emberünk, egyszerűen csak rá kell feszíteni a térhatású modellre az új textúrát, a többit rá lehet bízni a számítógépre. Ez a módszer kicsit számításigényes ugyan, ezért a Falloutnál valamivel gyorsabb konfigurációra lesz szükség a futtatáshoz, de még csak meg sem közelíti a teljesen térben dolgozó programok követelményeit.

HALANDOK VILÁGUNKBAN MASHENT. A Lionheart egyik érdekessége, hogy világunktól idegen fantasy környezet helyett a valóságtól kicsit eltérő, mégis ismerős középkori Európába replt el minket. Az eltérés egy percig sem lehet kétséges, hiszen kódexeink leírásaiban akadnak ugyan utalások mágiára, de ezek sokkal inkább a hitvilág körébe tartoznak, mint a hétköznapi valósághoz. Itt azonban nem ritkaság a súvító tűzlabda, villámokat szóró bot, élőholtak serege vagy az éjszakai égen repkedő boszorkány. Ugyanakkor számos történelmi helyszínt járhatjuk be Spanyolhonból indulva Franciaország felé. Igaz, a valóság szövetében bekövetkezett szakadás ezekre is megtette hatását, például Barcelonát teljesen megsemmisítette (ennek romjaira épült Nueva Barcelona), de azért így is fel lehet majd ismerni őket.

Időről időre híres személyekkel is összefuthatunk: filozófiai értekezéseket tarthatunk Machiavellivel, segíthetünk Cervantesnek életműve megírásában, illetve gyakorlati tapasztalatokat cserélhetünk Leonard Da Vincivel és Galileivel.

BUNYO VAGY AGYMUNKHA? Szerepjátékok esetében nagyon fontos kérdés, hogy milyen játékmotrre számíthatunk. Akcióorientált lesz-e, mint az Icewind Dale, vagy a történetre mennek rá, akár csak a Baldur's Gate-ben? Nos, jelen esetben mindkét módszer alkalmazható, mivel a feladatok nagy részének többféle megoldása is lesz. Legtöbb

esetben felléphetünk agresszíven, mindenkit elfelekelve, de választhatunk diplomatikusabb módszert is, kibeszélve magunkat a kényesebb helyzetekből. Ez azonban nem azt jelenti, hogy egyetlen kardcsapás nélkül végig lehet menni a kalandon, számos olyan terület lesz, ahol mindenképp harcra kell bonyolódni. Gondolj csak bele, hogy nézne az ki, ha kielehzett vámpírokat próbálnánk meggyőzni a vegetáriánus életmód előnyeiről?

ES A VEGEREDMÉNY. Lévéen, a mostanáig minden esetben kimagasló eredményeket elért Black Isle Studio aktívan részt vesz a Lionheart elkészítésében, látatlanban kijelenthetem, ez a program is be fog kerülni a klasszikusok közé.

Ezt garantálja a kiforrott szabályrendszer, a szép kinézet – a képek önmagukért beszélnek –, az egyedi történet és a fejlesztők becslése, miszerint csak a fő feladat szálainak kibogozása negyven-hatvan órát vesz majd igénybe, s ehhez még hozzáadódhatnak az alküldetések.

Rádásul a programnak van még egy nagy előnye a Fallout sorozattal szemben, melyről eddig nem beszéltem: többjátékos módban is játszható lesz! Ennek során az egyszerűségi játék történetét játszhatjuk végig kooperatív módban, legfeljebb négyen egy-egy karaktert irányítva.

Ez már szinte túl jól hangzik, hogy igaz legyen, de már csak ez év végéig kell várni, és kiderül, mire képesek a Reflexive programozói. ■ **BIRD**

STALKER OBLIVION LOST



ISMERETLEN ZSENIK. Ki ne ismerné John Carmack vagy az id Soft nevét De vajon tudja-e valaki, mi az a GSC Game World? Pont úgy hangzik, mint egy online játékmagazin neve, nem? Pedig nem az, hanem a legígéretesebb ukrán, pontosabban kijevi bázisú játékfejlesztő cég. Talán nekik is járna némi szótárolás, talán róluk is tudhatnánk, hogy kicsodák. Ők készítették a Cossaks sorozatot és a Codename: Outbreak taktikai 3D shootert. Dolgoznak a hamarosan megjelenő American Conquest című RTS-en, és a szaksajtóban lassan nevet szerző FPS-ükön, a Firestarteren.

És végül, de nem utolsó sorban nem véletlenül mértem őket az id Soft-hoz: legújabb FPS játéku, a S.T.A.L.K.E.R. olyan látványt kínál, ami alapján a stílust uraló Doom III legveszélyesebb vetélytársának tűnik. Aki nem hisz nekem, nézze meg alaposabban a színes képeket az oldalon. Nem fényképek!

A LATVÁNY, AMI VIHART HAVART. Igen, vihart. Mikor a játék első képei berobbantak a köztudatba, vihar söpört végig az online fórumokon. Mi ez? Ki csinálta? Milyen motorral? Többet egyenesen az istenített Doom III-mal vetették egybe. Hát ké-

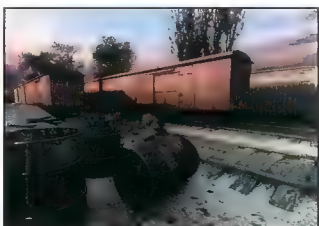
rem, a játékokat ukránok fejlesztik... ami azt jelenti, hogy saját fejlesztésű motorral. X-raynek keresztelték el – a nevet kezdehetjük is megjegyezni. Frameenként 100 000 poligont mozgat, amiből minden karakterre 5-10000 jut. Egyaránt alkalmas külső és beltéri helyszínek megjelenítésére. Felruházták az összes csúcstechnológiának minősülő jellemzővel, miközben a 60 fps garantált akár már a közepes képességű játékgépeken is. Na jó, a mai marketingvezérelt világban a technológiát ráérünk majd akkor dicsérni, amikor láttuk mozgásban is. Addig maradunk a látványnál. Figyelje meg mindenki az aljnővényzetet, a hihetetlenül realisztikus textúrákat, a dinamikus fényhatásokat! A képek tökéletesen visszaadják a lepusztult, poszt-szovjet, kelet-európai környezet hangulatát. Nálam elsősorban ezzel veri az összes többi FPS-t: a látványból sugárzó hangulattal. Utóljára a System Shocknak volt ilyen erős kisugárzása.

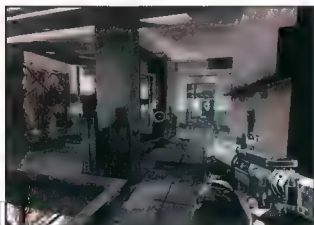
EGY TÍPIKUS JÁTEK SZTORI Aki azt gondolja, íme a játék, melyben a Sztrugackij fivéreknél a sci-fi története, Tarkovszkij híres Stalker mozija kel életre... nos téved. Persze, sokat nem, éppen csak annyit, hogy el is menjén a kedve a dologtól. Pedig ha jobban utána néz, sok hasonlóságot talál. Itt is

van Zóna, vannak furcsa tárgyak, jelenségek, különös lények, no és a stalkerek, akik mindenféle értékes cuccokra vadásznak odabent. Még a hangulat is rokon, a látvány is hasonló. Az emberben óhatatlanul fel is merül a kérdés, miért nem az eredeti Stalker? Licencköltség? Jogdíj? Ne firtassuk... sajnos Sztrugackijék helyett kaptunk egy tipikus, összetakolt játék sztorit. Igyekszem nem ítélni előre, de hát olvassátok el ezt...

A történet 2030-ban játszódik. A helyszín Csernobil környete, ahol az 1986-os atombalesetet a CIA és a KGB párbaja eredményezte. 2006-ban aztán a katasztrófa megismétlődik, ezúttal valami titokzatossá, új pszichikai fegyverkísérletek miatt. Az orosz hatóságok ekkor hozzák létre az anomáliák dűlta Zónát, ahol manapság is mindenféle titkos kísérleteket folytatnak.

A játékos egy stalkert alakít – vagyis amolyan amatőr kincs vadász, aki abból tartja fenn magát, hogy behatol a jól őrzött területre, és onnan különböző tárgyakat csempész ki, melyeket azután áruba bocsát. De ember legyen a talpán, mert a konkurencia tetemes: még vagy 100 másik stalker fosztogatja folyamatosan a Zónát. Vásárlói tudományos laboratóriumok és kormányügynökségek. A stalk-





rek a bezsebelt pénzből egyre komolyabb felszerelést vásárolhatnak, azok segítségével még mélyebben merészkedhetnek be a Zónába. Odabent se szeri, se száma a veszélyeknek: mérgező felhők, gravitációs kutak, torz létformák és mutánsok állják útjukat. Legbévül pedig ott lappang a nagy titok, a sötét konspiráció, hogy mindez talán nem is véletlenül történt.

Nos, számomra mindebből éppen az íz hiányzik. Az íhlet. A fűszer, az, ami a Stalker mozt elvlasztja a B-kategóriás hollywoodi akció sci-fitől. Mert ez a sztori bizony pont úgy hangzik. További előítéleteket szül bennem Alexej Sztjanyov sztoriról és főidőjné megnyilatkozása, melyben a Sztjugackij fivérék Zónáját kísértéjártá Disneylandnek titulálta. Sőt, ez fel is háborít! Mit képzél magáról az az alak?

HOGY LESZ EBBŐL JÁTEK? A manapság megjelenő játékok többsége ott követi el a hibát, hogy nem sikerül összeházasítania az egyedi hangulatot a játékelményrel.

De a S.T.A.L.K.E.R.-képeiből süt a hangulat, és nagyon remélem, hogy a kész játékból sem illan majd el. A játékelményre pedig garanciát jelenthetnek a



csapat korábbi játéka, mindenekelőtt a Cossaks sorozat.

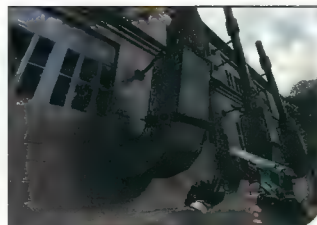
A fejlesztők azt ígéri, hogy a Zóna 20 négyzetkilométeres területén a játékosok szabadon kóborolhatnak, bárhová elmehetnek, kedvükre felderíthetik a terepet. Ez jó duma, de a játékok valahogy nem így működnek, és aligha hiszem el, hogy a S.T.A.L.K.E.R.-ben másként lenne.

Gyanakvómat megerősíteni látszik, hogy a készítő 15 pályát terveznek, melyekből a veszélyesebbek eleinte rejtettek, illetve a játékos nem képes oda behatolni, ehhez előbb mindenféle extra felszerelést kell összeharcolnia, és azzal visszatérnie. Kérdés, hogy így vajon összeáll-e a játék története, nem szenved-e csorbát a dramaturgia? Azt javaslom, a teljesen szabad mozgást még ne vegyük készpénznek, majd meglátjuk, mennyi valószínűleg belőle.

A másik nagy ígéret sem sokkal hihetőbb. A tervek szerint a Zóna szüntelenül változik. Lakóinak saját élettörténete van, ami az idő múlásával a szemünk előtt – vagy a hátunk mögött – zajlik. A lények mozognak a terepen, és reagálnak a környezetre, ezért sosem találjuk őket ugyanott, és sosem teljesen ugyanolyanok. A kommunikáció az NPC-kel a

játékelmény fontos része: a játékos információkat szerezhet tőlük, elcsereberélheti velük a cuccait, akár társulhat is más stalkerekkel egy-egy közös akció erejéig. Mindegyikkel egyéni viszonyt alakíthat ki, ezt azok megjegyzik, és a következő találkozáskor ennek megfelelően reagálnak a játékosra. Hasonlóképp viszonyuk van egymáshoz is: barátoknak vagy harcolnak egymással olyankor is, amikor a játékos ezt nem is látja. Elhiszem, hogy ez megvalósítható, a kérdés csak az, milyen minőségben... elvélve valószínűtlen, hogy egy Black and White-féle óntanuló AI irányítaná a számtalan idegen létformát.

Pedig még ez sem lehetetlen. Igaz, manapság divat, hogy a fejlesztők egekbe magasgatják AI-jük képességeit... aztán kijön a játék, és mi elhúlv miredünk a gépi ellenfelek bitagvú ostobaságára. De ezeknek az orosz fiúknak valahogy elhiszem, hogy meg tudják csinálni. Persze, nem olyan tökéletesen és valószínűs, mint ahogy állítják, hanem éppen csak annyira, hogy mi játékosok elhiggyük, hogy a virtuális világ körülöttünk tényleg a maga életét éli, az NPC-k tényleg úgy gondolkodnak, mint az emberek. Legyen meg ez az illúzió, több nem is kell. ■ NYÚL



FIFA 2003



„Re-Inventing the game!”, a FIFA 2002 előtti nagy melldőngetés az EA-tól, ami kb. annyit jelentett, hogy az alapoktól kezdve újraformálják hányatott sorsú sorozatukat. Be is újítottak egy új passzrendszert, és egy néha (khm... gyakran) idegesítően nehéz játékmenetet, ami miatt a legtöbb ember legszívesebben kifutott volna a világból. A sor folytatódott a World Cup 2002-vel, amelyben a grafika egész szép kis ráncfelvarráson esett át, és a játékmenet is javult valamivel, azonban közel sem lett tökéletes. Aktuális próbálkozásukkal újra előveszik a régi lemezt, és mindent előlről kezdenek.

NAGY SZAVAK. Bár eddig a FIFA sorozat újabb tagjai a nagy hírvetés és ígéretés ellenére nem igazán váltották be a hozzájuk fűzött reményeket, az idei FIFA is szerényen csak „a” totális focit ígéri számunkra. Az EA elhatározta, hogy újra nekilát az alapoktól felépíteni multiplatformos játékát. Ebe beletartozik a teljesen új motor, amely mind grafikában, mind a játék fizikájában nagy változásokat ígér.

NAGY ÍGÉRETEK A grafikát tekintve az EA mindig is megpróbált minél jobbat nyújtani, hol több, hol kevesebb sikerrel. Az új grafikus motornak köszönhetően a játék vizuális része ezúttal tényleg tetszetős lett, mind a játékosok, mind a stadionok szép kidolgozottsággal rendelkeznek a képek alapján. A fizikai változtatások főleg a labdakezelést érintik. Ezen a téren a labda mozgását, viselkedését teljesen újratervezték, és levakarták róla azt a különleges réteget, amely eddig igen erősen odaragasztotta azt a játékosok lábához. Így ezentúl sokkal inkább észnél kell lennünk a labdavezetés során, mivel jóval könnyebben elveszthetjük a labdát. Ami igen pozitívnak tűnik, hogy a sztárjátékosok egyéni teljesítménye és jellege (nem csak külső vonásai) sokkal jobban ki fog domborodni. Ez azt jelenti, hogy nem lesz ritka az olyan momentum, mint például Raul csókja aranygyűrűjére egy-egy gólya

után, vagy például a szabadrúgások elvégzésekor nagy hasznát fogjuk majd venni az olyan tehetséggel rendelkező játékosoknak, mint Roberto Carlos és David Beckham. Ha hinni lehet az ígéreteknek, akkor ettől fogva kisebb TV-közvetítésben lehet részünk. Így minden kulcsfontosságú eseményt újraélhetünk majd a félidei és meccs végi összefoglalókban (bár eddig is nagy szerepet tulajdonítottak a visszajátzásoknak, összefoglalók nem voltak). A közönség is nagyban hozzá fog járulni a hangulathoz. Végig figyelemmel követik az eseményeket, és attól függően reagálnak, hogy például a gólt a hazai vagy a vendégcsapat lőtte-e, és hogy ez mikor, milyen állásnál történt (a kommentátoroktól is sokkal „helyzetfüggőbb” reakciókat várhatunk). A FIFA 2003-ban debütál majd az új, „Club Championship” névre hallgató játékmód, amelyben Európa legjobb 18 csapatával kergethetjük a labdát. A játékmód különlegessége részletességében rejlik. Minden játékos külső vonása, minden sztárjátékos egyéni játéktípusa és mozgása, mindegyik csapat saját stadionja és indulói a legaróbb részletéig meg fognak egyezni életbeli másukkal. Sajnos ebben hazánk labdarúgói nagy valószínűséggel nem fognak részt venni, de ez a játéklehetőség biztos, hogy meg fogja dobogtatni a drukkerék szívét. Végre elfelejthetjük azokat az időkét, amikor 5 stadionnal kellett megelégednünk, ezúttal 20 valódi

arénában (igazi kispadokkal), 16 liga, 350 csapat és 10 000 játékos mellett rúghatjuk majd a bőrt.

OKOSODUNK. A mesterséges intelligenciát is újratervezték. Mostantól a gép taktikai megfontoláson alapuló döntéseket hoz, így ha például a 80. percben vezetünk, akkor hatalmas rohamokat kell majd visszavernünk, de ha ez a helyzet éppen ellenkezőleg áll fenn, abban az esetben a gép „ráül” az eredményre, és minden játékosával a védekezésre fog koncentrálni.

IGÉRETVÉK ÉS REMÉNYEK Az előzetes bejelentés szerint a játék minimális gépigénye egy 300 MHz-es Pentium II-es processzor, 64 MB RAM, 680 MB üres hely a winchesteren és egy 16 MB-os videokártya. Az EA szokásához híven mindegyik platformra megjelenteti a FIFA-t (PC, PS2, Xbox, PS One, Gamecube, Gameboy Advance). Én már valamikor a 2000-es sorozatnál elvesztettem a reményt a tökéletes focijátékban, de azt hiszem, hogy az EA még egy utolsó esélyt megérdemel (már csak azért is, mert innen kerütek ki olyan sikerjátékok is, mint pl. az NHL 2002), és ha minden jól megy, novemberben kiderül, hogy a FIFA 98 méltó utódra talál-e, vagy muszáj lesz megvárunkunk, hogy egy másik fejlesztőcsapat valódi focival lépjen meg bennünket. ■ ACE



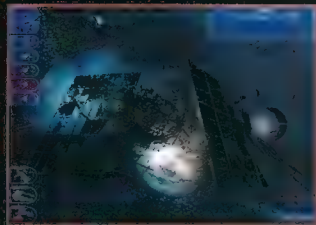


Fejlesztő: Digital Reality ▶ Kiadó: Wansdco ▶ Web: www.haegemonia.hu

HAEGEMONIA

Kicsit nehéz, talán nem is lehet igazán leírni az érzést, amikor majdnem másfél évi munka után ráírhatjuk egy CD-re, hogy „gold master version”: úgy érzed, végre befejeztél valamit, és mostantól már nem a te kezdedben vannak a dolgok, döntsék el a játékosok, hogy mi az, amit sikerült összehozni!... Persze ez nem teljesen igaz, mert az utolsó 3-4 hónapban már csak sodortak minket az események (bugok), és nem nagyon volt idő semmi mára – nem tudtunk igazán úgy fejleszteni a programon, ahogyan szeretnénk volna.

Körülbelül ilyen érzések kavarnak most bennem: tudom, hogy mennyi jó ötlet kimaradt, és hogy a legtöbb hibát éles szemű „kritikusok” majd jól kivészik a fórumokon... Mivel talán erről a játékról ma én tudom a legtöbbet (hiszen már a legelőjáték bennem voltam a tervezésében), inkább olyan információkat szeretnék az elkövetkezendő pár oldalon megosztani Veletek, amelyekről más leírásokban nem nagyon tudtok olvasni... Kicsit beleemélyedni a „miért”-ekbe is, hogy lássátok, mennyire összetett az ilyen játékok kitalálása és belövése...



ELŐZMÉNYEK. A Haegemonia mindennek előtt a Digital Reality korábbi játékaival, az Imperium Galactica sorozatra épül. Próbáltuk az első rész fejlődési rendszerét visszahozni (ez sokaknak tetszett), kombinálni a második rész 3D-s rendszerével és belső felépítésével. Ezenkívül nagyon sokat merítettünk a Homeworldből és a Master of Orion II-ből is (ez utóbbit főleg az én bűnöm, mert máig az egyik nagy kedvencem).

A Haegemonia kétségkívül az űrharcra koncentrált, és a menedzselés, a mikromenedzsment háttérbe szorult – a kezelés pedig jóval egyszerűbb lett. Legálábbis szándékaink szerint... Ezt azért mondom, mert a teljesen 3D-s környezet rengeteg olyan gondot is felvetett, amelyekre nem nagyon számítottunk: nemcsak az irányítás, hanem a kamera mozgatása is nagyon nehéz feladatot volt, főleg ha ténylegesen háromdimenziós környezetet akarunk építeni, és nemcsak ráírnunk a dobozra, mert jól hangzik...

A legnagyobb gond, hogy ha a játékos szabadon mozoghat fel és le, akkor az okosabbja legalábbis ki fogja próbálni a lehetőséget, és mondjuk, rájön, hogy így eltűnhet a radarok elől... Vagy hogy esetleg egy űrbázis jóval gyengébb felülről, mint alulról...

Ezek után hiába teszünk le bármilyen elemet (mondjuk ködöt) a pályára, a játékos szépen megkerüli, ha nem tetszik neki a hatása! Ezen kívül folyamatosan kaptuk a visszajelzéseket, hogy a bolygók/hajóvázaszerelők nem jó méretűek, legyenek kisebbek/nagyobbak/akármilyetek, csak ne legyenek... Azt hiszem, a méreteket legalább tízszer növelősfuttuk, természetesen iszonyú gyorsan felborítottuk ezzel a scriptek jó részét, amelyek a testek középpontjától mért távolságokkal számoltak... Végül is a most látható

kompromisszumos megoldás született, és ha valaki még egyszer meg akarja változtatni, azt én fővőm le személyesen!

TALÁLIMÁNYOK. Szerintem a következő jelentős előrelépés a találmányok területén következett be (külön köszönet Csáminak a bejövésért – nem tudta szegény, mit vállal magára, mert úgy adtuk be neki, hogy „át kőre nézni kőreit a találmányokat”). Szóval összesen több mint 250 találmány van a játékban, amelyek egy része fajspecifikus, vagyis rendes játékban csak trükkös módon szerezhető meg (nem úgy multiplayerben)!

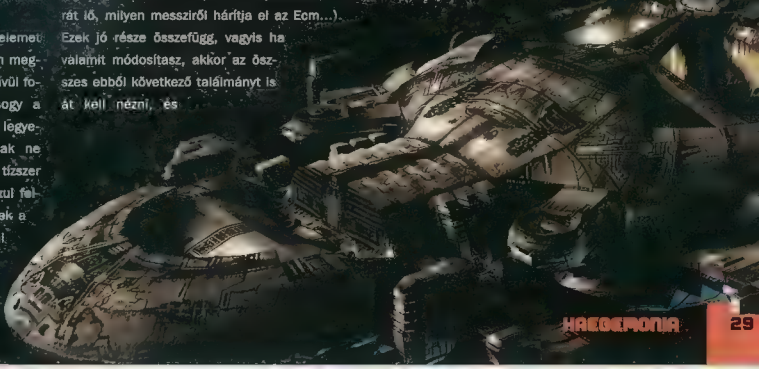
Ez a szám persze lehet sok is, kevés is... Ha a találmánylista abból áll, hogy „laserfegyver v1.0”, „laserfegyver v2.0” és így tovább jó sokáig, akkor nem sok... De a Haegemoniában a találmányok igen jelentős része teljesen különböző – van persze fejlettebb változat is mindenből, de azoknak teljesen más tulajdonságai (például speciális támadása) is van.

Csak, hogy el tudjátok képzelni, miből is állt ezeket összehozni: minden találmánynak körülbelül 20 tulajdonsága van (miből függ a fejlesztése, ki fejlesztette, mibe kerül, mennyi idő a fejlesztése, mekkorát idő, milyen messziről hárítja el az Ecm...).

Ezek jó része összefügg, vagyis ha valakit módosítasz, akkor az összes ebből következő találmányt is át kell nézni, és

átgondolni, hogy az ez eljött háttér találmányok/fegyverek nem lesznek-e túl erősek/gyengéek! Arról nem beszélünk, hogy közben ki kell találni, hogy az AI mit fejlesszen, és egy-egy átgondolatlan belenyúlás nagyon megerősítheti vagy legyengítheti az AI-t, ami után már dobhatod le sutba az összes letesztelt pályádat, és kezdheted előlról az egészet... Végül is – nem tagadhatom, hogy nagyon komoly erőfeszítések árán – szerintem igen jó lett a találmánylista: minden fegyvernek van ellenszere, multiplayerben rengeteg taktikai lehetőség kínálkozik különféle kombók kipróbálására, és végezhető az AI is erőse lett!

MI. Nos, igen... az AI. Szokás szerint megkaptuk a magunkét, hogy az AI csak, meg végtelen pénze van, meg egyébként is... Nos, a nehéz fokozaton az AI nem csak! Még csak nem is lát mindent – pontosan úgy dolgozik, mint a játékos: felderít, és amit lát, azt támadja. Nincs semmi bónusz, sem pénz, sem gyártás, sem egységek területén... Sőt! A legtöbb pályán keményebb feltételek között dolgozik, mint a játékos! Más a helyzet közepes és könnyű fokon.



zaton: itt nagyon keményen csalunk a játékos javá-
ra! Több pénzt kap, több az egységeinek életereje,
nagyobbak lőnek a fegyverek... És szerintem még
így is lesz meglepetés, az AI először igazán
szabadon engedve a harmas epizód harmadik
küldetésében... Addig nagyon keményen meg van
fogva scripttel és az építhető egységek számával...
Multiplayerben ugyanezt az AI-t fogjátok látni – itt
sem lesz lebecsülendő ellenfél! Gyorsan terjeszke-
dik, továbbá igen ügyesen és gyorsan fejleszt. Amikor
multiplayer csaták mentek itt éjszakánként,
nagyon sokan az AI-val akartak lenni, mert a gyen-
ge programozó (muhahaha) játékosoknál erősebb
volt... Persze meg lehet verni, de még a legerő-
sebb teszternek is fel kellett kötnie a magyar vész-
nat, amikor összezendtük 2-3 AI játékosal!

HÉTKÖZNAP. A következő újdonságaszámba menő
része a programnak a kémkedés... Persze, volt már
ilyen korábbi játékainkban is, de itt szerintem sok-
kal jobb és összetettebb lett! És nem utolsósorban
erősebb is... Kimondottan kellemes látvány, amik-
or az ellenfél hatalmas csatahajókból álló flottáját
kémeink megtizedelik, és azok még csak nem is
látják, mi történik velük!

Gyakorlatilag a kémek külön háborút vívnak a
Haegemoniában! Amíg nem szűnnek el nagyon vé-
lemint (erre is van esély azért), láthatatlanok a ren-
des hajók számára, és szabadon tevékenykedhet-
nek. Jaj azonban nekik, ha egy másik kém leleple-
zi őket, vagy lebukni! Ezeket a hajókat nagy elő-
szeretettel vadászta le mindenki, ha egyszer lát-
hatóvá váltak – főleg ha addigra már érkezett néhány
üzenet a megdözsölt álamkincstárról, felrobban-
tott hajóról, vagy fellázított bolygóról...

Különösen erősek a kémek lopásban: találmány-
szerzés esetén az adott pályán a találmány fel-

használható (mintha kifejlesztett volna), és a ki-
fejlesztésük is sokkal kevesebbe kerül. 2-3 magas
szintű kémmel pedig igen gyorsan kipucolható va-
laki kincstára, aki így aztán nem fog tudni fizetni
hajói fenntartási költségét – aminek következtében
ezek szépen legyengülnek, és az első lövésre el-
pusztulnak... Hasonlóan kedves ötlet a bolygókon
az épületek robbantgatása (főleg ha elcsúpjuk a ké-
tonal akadémiát vagy a bolygópapzsot), a lázítás
vagy a másik hősnékné legyilkolása... E legutóbbi
küldetés során már hallottam igen csúnya jelzőket
elhangzani, mikor egymást gyepáltuk...

Összességében a kémek a kedvenc egységem –
még ha nem is a leggyorsabbak az ellenfél gyilkol-
lásában, de hosszú távon nagyon-nagyon hatékonyak!

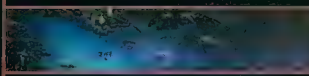
HŐSÖK. A hősök területén is jelentős változások
történtek! Nemcsak az egységek, hanem a külön
beléjük ültethető hősök is szinteket léphetnek, és
az így elért tulajdonságok bónuszal kumulálódnak!
Ráadásul a hősök tulajdonságai három területen
hathatnak: a helyi tulajdonságok csak az adott haj-
jón/bolygón, a rendszerszintűek az adott naprend-
szerben, míg a birodalomszintűek az egész birodal-
omban! Ennek megfelelően az együtt mozgatóri
hősök (a nem helyi szintű a tulajdonságaikkal) egy-
mást is segítik!

Minden szintlépéskor a hős új tulajdonságot kap-
hat (nyilván a kategóriájának megfelelő, tehát a
harcos mondjuk sebességnövelőt, míg a tudós RP
növelőt), vagy egy korábbi tulajdonsága emelked-
het magasabb szintre. Egy-egy birodalomszintű
erős tulajdonsággal rendelkező hős nagyon(!) tá-
pos: például minden bolygónkon 20%-kal több ember
lelphet, vagy egy adott bolygón a természetes
megkésztéreződik.

1. Folytatás: Hősök

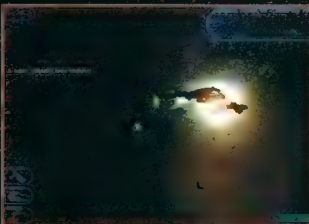
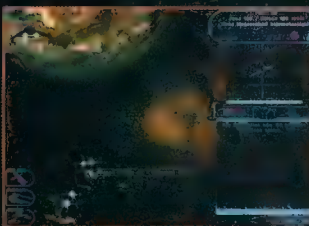
...a Haegemonia scriptnyelve több mint 300
utasítást tartalmaz, gyakorlatilag minden uta-
sítás egy-egy paraméter lekérdezése vagy mó-
dosítása? És még így is rengeteg paraméter
nincsen kivezetve... És azt, hogy a nyelvben
nincs sem ugróútasítás, sem ciklusszervezés,
sem tömbkezelés?

Egyjátékos üzemmódban minden pályát tulaj-
donképpen egy script irányít az első epizódok-
ban még közvetlenül irányítja az egységeket,
később már az AI kezelésére bízza őket. Ez
utóbbival volt a legtöbb gond, ugyanis az AI
néha másképpen kezelte az egységeket, mint
ahogyan azt mi képzelettük – a harmadik epi-
zódtól kezdve a scriptírás leginkább állandó
harcot jelentett az AI-val...



...a Haegemoniában egy nagyobb hajó
12000-13000 poligónból áll! Azért, hogy a
poligonszám nagyjából állandó legyen, ez a
szám a felső határ egy-egy osztagra. Vagyis a
vadászok esetében ez osztódik hétével, a kor-
vettekén négyvel, a cirkálókéban kétféleképpen.
A hajókat a projekt során többször is át kellett
dolgozni – hol a szétvétel, hol az animációk,
hol a fegyverek, hol a hajólművek nem mű-
ködtek megfelelően.

Az effektek elkészítéséhez pedig külön editor-
ra volt szükség, és végül is csak robbanásból
több mint 100 készült el...



Mivel a találmányok, egység-szintbónuszok és a különféle hatókörű hóbónuszok mind összeadódhatnak, ember legyen a talpán, aki kiszámolja, hogy bolygón miért éppen annyi ember lakhat, amennyi, miért éppen úgy szaporodnak, ahogyan, illetve a hajók miért pont 396,2 HP-t sebeznek... Szerencsére ezek az infók mind megtalálhatók a bolygó-III: hajóinfó képernyőkön, és higgyétek el, mi is számoltuk pár hétig, hogy tényleg annyi-e az anyó...!

B. SZTORI. A történetről nem tudom, mennyit mondjak: a rövid összefoglaló már gondolom, mindenkinél a könyöken jön ki (ahogyan a történet indult), ezért inkább a későbbi fejezetekről szólnék részletesebben...

Az első két epizód az emberiség belső konfliktusáról, illetve a kolonizálás első lépéseiről szól. Ezekben a fejezetekben még meglehetősen „vezetjük” a játékos kezét, és a küldetések se túl nehezek. A második epizód végén jelennek meg a Kariakok, akik gondolkodás nélkül nekifutnak az embereknek...

A történet itt picit lelassul, ahogyan az emberek megpróbálják kideríteni (természetesen a játékoskal az élen), hogy mi is történik itt valójában! A harmadik epizódban komoly fejlesztési lehetőségek nyílnak meg előttünk, ami szükséges is lesz ebben a háborúban (cikázó és kémhajó)! Az epizód közepén a helyzet komolyra fordul, ahogyan a Kariakoknak sikerül meglepetésszerűen betömlük az emberek belső rendszerébe... De szerencsére ez a (remélhetőleg meghidított) kísérlet felemészti erejüket, és az emberek előnyömlhatnak egészen a Kariak anyabolygójáig...

A végső támadás előtt azonban kiderül, hogy a Kariakok nem olyan gonoszak, mint amilyenek el-

ső pillantásban látszottak, és sikerül békét kötni velük... Ezáltal újabb lehetőségek nyílnak meg az emberek előtt – újabb rendszerekre terjeszthetik ki fennhatóságukat. Azonban itt is történelem meglepetések: mindenekeftől le kell számolni a rejtélyes Őrzővel, és egy újabb faj is felbukkan (a Darzok), akiknek sikerül polgárháborút szítani a Kariakok között. A negyedik epizód erről a küzdelemlről szól...

Hamarosan azonban a játékosnak döntenie kell, kinek az oldalára áll a polgárháborúban, és le kell számolnia az egyik féllel... Ezután pedig már csak egy feladat van: legyőzni a Darzokokat... Ami persze egyszerűen hangzik, de jó pár küldetésen át fog tartani, és remélhetőleg megizgatja a kicsit tisztelt játékosokat...

Ennyi előhívja a történet... Persze több csavar és mellékszál van még benne, ezek legtöbbször különféle bónuszokat adnak a játékosnak (egy-egy hőst, találmányt vagy valami más, jó vagy rossz dolgot).

Tovább színezi a palettát a rengeteg véletlen esemény, amelyek a történetből teljesen függetlenül történhetnek bármelyik birodalommal (igen, az AI által irányított birodalmakkal is).

EGYSÉGÁTVÉTEL. A történet küldetésekre van osztva, de az egyes küldetések között átvihetjük bizonyos számú egységünket, hősünket és az összes találmányunkat(!) illetve találmánypontunkat. Ez utóbbi némi magyarázatra szorul...

Mindenképpen szeretnénk volna megköszönni, hogy a játékos felülthessen magának egy viszonylag kis létszámú, de tapasztalt és erős hadsereget (ez a „Legions of Iron”), amelyet küldetésről-küldetésre visz magával, és nyilvánvalóan legyekszik megvéde-

1. ELSŐ EPIZÓD: A HŐSÖK



A Microprose stratégiai játéka ugyan grafikai szempontból nem volt akkor sem a csúcson, és talán túlságosan is szők rétegnek készült. De a találmány és faj-rendszere, valamint nagyon jó újrakezeshetősége még ma is komoly rajongótáborot mozdít...

2. MÁS EPIZÓD: A HŐSÖK

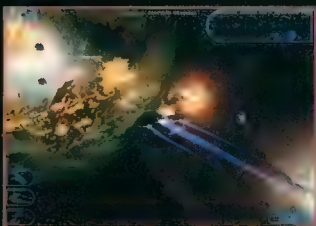


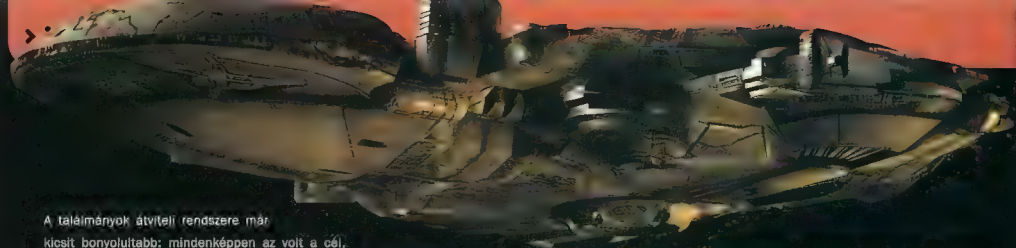
Az első komolyabb magyar fejlesztésű játékprogram, amely teljesen magyar nyelven is hozzáférhető volt. Legtöbbször a karakterfejlesztést és a sztorit emelték ki a program erőnyel közli.

3. HARMADIK EPIZÓD: A HŐSÖK



A három részes továbbfejlesztett grafikkával, 3D-s földi és űr-csataival, valamint összetettebb játékmunkával folytatódott. A történet is bonyolultabb lett, a találmány és fejlesztési rendszer kibővült.





A találmányok átviteléi rendszere már

kicsit bonyolultabb: mindenképpen az volt a cél, hogy ne kelljen minden küldetésben teljesen előlőli kifejlesztetni mindent, mert az a tizedik ismétlésre már heveny arcolomrángást tud okozni (és mi is szeretnénk jól aludni). A Haegemoniában minden találmány pénzbe, időbe és találmánypontokba kerül. Ez utóbbiból a játékos meghatározott mennyiséget kap minden küldetés elején, amit nem kötelező elkölteni. A megmaradó pontok és a teljesen kifejlesztett találmányok átvivődnek a következő küldetésbe (automatikusan), ezen kívül mindegyik egységre automatikusan fel is kerülnek. Ez utóbbi szintén a mikromenedzsment csökkentésévé vált a játékosok számára.

A pályák közötti „átviteli” utolsó módja a teljes pályák átviteléje. Ebben valószínűleg bele sem fogunk, ha tudjuk, mivel jár, de annyira jó ötletnek tűnt... A lényege az, hogy amit a játékos felépített az egyik pályán, az valamikor később (nem okvetlenül a következő) majd visszaköszön... Tehát ha felépítettük a végelmenz mondjuk az Éden bolygón, akkor három küldetéssel később örülni fogunk, hogy milyen okosak voltunk, és kacagva visszaverjük az alienek támadását... Ez nagyon szép, de rengeteg nehézséget felvet! Mi van a „nem olyan jó” játékosokkal? Kire időzik be a későbbi pályák? Pontosan mennyire lehet majd betáplálni magunkat egy adott pályán? Nagyon-nagyon sok gondot vettünk ezzel a „kis átvitel” magunkra – szerintem emiatt legalább annyit hajszál hullott ki az utóbbi 4 hónapban, mint az azelőtti 10 évben összesen...

Végül is egy picit enyhíteni kellett a feltételeken: eszerint csak lerakott úrrálomások vihetők át (vagyis nem lehet megkerülni az egységátviteli során (eltitított úrrálomás-transzfer), csak a bolygók és az aszteroidák kerülnek át, a roncscok nem. Ezen kívül az epizódhatalok nem viszik át a rendszereket, ha mégis előfordul egy naprendszer a későbbiekben, akkor újra be kell rendezni... A különbség meg lesz indokolva...

Még ezelőtt a változtatásokkal is eleve változik az egész rendszer – mondjuk egyes küldetések azonnali teljesülnek, ha valaki nagyon sokáig táplalta magát az előzőben, de legalább valamennyire kézbén tudtuk tartani a dolgot... Legalábbis próbálunk...

TIPP Végül elárulunk néhány tippet megosztani veletek – a játékosok is van jó néhány, de azok nagyon általánosak. Nyilván ezek az én preferenciáim, álmot közölök, de hasznosak lehetnek...

• Főleg a játék elején érdemes szinte kizárólag a nyers üdvrőre, illetve védelemre menni. Az első

epizód lezáró küldetése nem könnyű – lézerfegyverekkel pláne nem.

• Mindenképpen érdemes kicsit kísérletezni a háromdimenziós mozgással. Viszonylag ritkán kell, de akkor nagyon! És sajnos a térfék ebben nem segít... Hiába tűnik két egység egymás mellettinek, ha közben 5000 egység magasságkülönbség van közöttük! A térféken való célkijelölés helyett én inkább az ALT+jobb klikket ajánlom. Ez magasságban is a célhoz vezet...

• A második epizódtól nagyon érdemes a bolygótalálmányokra is költeni. Kritikus lesz, hogy mekkora a bolygók maximális lakossága illetve gyártókapacitása! Néhány találmány nagyon olcsó, és jelentős bónusz ad.

• Nyugodtan állítgassuk le a játékot – nem kerges a tatar! Inkább gondoljuk át kétszer, mit fejlesztünk, minthogy feleslegesen időbocsátunk pontjaink kárára!

• Csillagterkép módban harcok során nagyon jó a Shift+L életröccskék... Nálam állandóan be volt kapcsolva...

• Szintén nagyon hasznos a Z, X, C billentyűk használata (egy adott kategóriában minden hajót kijelöl). A csoportjelöléssel együtt már nem is lesz másra szükség egységeink gyors előéréséhez...

• A harmadik epizódban kapjuk meg a kemelet! Ha lehet, érdemes tartalékolni RP-t erre az eseményre, és megkezdni az aktív lop... izé találmánykészítést.

• Ha nehézségekbe keveredünk, akkor az addig nagyon kevéske. Igen jó pénzszerzési módszer, ha két bolygó között kereskedőket (bolygóközi, mert a csillagközi elbőklészi) járattunk. Ugyan a kereskedők a megtett távolsággal arányosan adják a pénzt, de itt a folyamatos és gyors bevétel a cél... Két közeli bolygó és 3-4 kereskedő már elegendő szokott lenni...

• Hasonlóképpen bátran szedjük le a már nem szükséges egységeket! Néhány küldetésben sajnos komoly áldozatot kell hozni, hogy a stabil gazdaságot megőrizzük...

• A negyedik epizódban nyílik meg a teljes fejlesztési fa (addig mesterséges korlátok voltak beépítve). Itt már nagyon figyelni kell, mire költünk, mert a több ezer pontos találmányok sem ritkán az ellenfélhez küldött kék szerepe hatványozottan nő...

• Nagyon fontos a katonai akadémia kifejlesztése! Óriási különbség van 1-es, 3-as vagy 5-ös szintű egységek között! Kémeletnél különösen, mivel az

ötös szintű egyből tud lopni, találmányt és hajót is robbantathat!

• A kőhőzők nem halhatnak meg, ezért érdemes őket küldeni a legveszélyesebb helyekre (ronda császárs, de ez van)!

• Multiplayerben kicsit más taktika szükséges: az RP korlátától függően minél gyorsabban kell terjeszkedni és fejleszteni... Ha sikerül megosztani a munkát (team-play), akkor már érdemes egy védekező lopkodó és egy támadó birodalmat létrehozni.

• Általában a fajok a közül az emberek a fejlesztésben, a Kariakok a kolonizálásban és a Darzokok a nyers erőben a legjobbak (hajó-hajó ellen).

• A rakéta típusú fegyvereket ne hanyagoljuk teljesen: bolygók ellen brutálisan hatékonyak, bár hajó-hajó ellen csak akkor, ha a másik fél elhanyagolta az ellene való védekezést (amire jó esély szokott lenni)!

Végezetül remélem, a Haegemonia mindenkinél sok kellemes percet fog szerezni, és minél többen megosztalnak miniket velük, hogy meg is vesszük!

Tudom, hogy ez Magyarországon nem olcsó mulatság, de mégis ez az, amivel nemzetközileg és a hazai piacon is lemerítjük munkánk eredményét.

Nem természetesen magyar verzió is lesz a nemzetközivel egy időben – ezért kivételesen nem engem, hanem a másik designert (Bassmánt) kell szólni...

Mindenkinek jó játékot kívánok a magam és a Haegemonia csapata nevében (a lista hosszú, de a creditsben reméljük, mindenki benne van)!

PIRILAS

> ERTEKELES





DIVINE DIVINITY™

CREATE YOUR OWN DESTINY!



Tiéd a döntés Sorsod a kezében van!

Választhatsz, kinek a
bőrében akarsz átélni
a Divine Divinity világát.
Harcos, Varázsló vagy Kalandor...

Hát kell ennél több...

Kapható az

automex

Wesselényi utcai üzletében,
szaküzletekben és áruházakban.
Automex Kft. 1077 Budapest.

Wesselényi u. 24.,
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu
Email: info@automex.hu



www.divinedivinity.com

BATTLEFIELD 1942

Fejlesztő: Digital Illusions • Művelő: EA • Web: www.battlefield1942.com



Hazudnánk, ha azt állítanánk, régóta várjuk már ezt a programot. Hazudnánk akkor is, ha azt mondanánk, ígéretesnek tűnt az első pillanattól kezdve. Viszont igazat szólunk, amikor azt mondjuk: most egyszerűen letaglózott minket a lábunkról. Emlékszem, hogy az Idei Guru tábor zsúfolt Counter-Strike közösségébe miként is szivárogtattuk be a játszható demót. Szinte amint meglátta valaki, képtelen volt ellenállni a csábításának, aminek a végén az lett az eredménye, hogy húszfős társaságunk másról sem tudott beszélni, mint a Battlefield 1942-ről. Azóta igazi kábítószerré vált körünkben, amelyet képtelenek vagyunk letenni.

A Battlefield 1942 című játék eseményei a második világháború dereka és vége felé történnek. Ekkortájt a háború már rengeteg fronton dől, Észak-Afrikától egészen a Csendes Óceánig dörögtek az ágyúk és a puskák. A mi feladatunk természetesen az, hogy részt vegyünk ennek a háborúnak a legnagyobb ütközetekben. Ott lehetünk a normandiai Omaha Beach-en, megvívhatjuk a Midway szigetek menti tengeri ütközeteket, harcolhatunk Sztálingrádban a keleti fronton, és végigvonulhatunk Berlin utcáin tankjainkkal. Összesen 16 különböző helyszín várja, hogy újrírjuk a történelmet.

Mindennek tetejébe ráadásul kézhez kapjuk a háború legtöbb kellékét. Beülhetünk a szovjet T-34-esek, a német Tigrisek és az amerikai Sherman harckocsik páncélozott falai mögé. Pilótaként kezünkbe vehetjük a P-51-es Mustangok, a japán

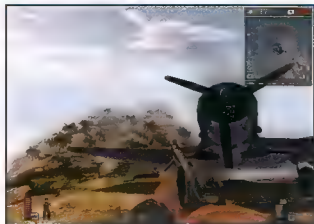
Zerók, a félelmetes német Stukák, a BF-109-es Messerschmittek, de akár a B-17-es bombázók botkormányait is. Természetesen mindezek révén képviselhetjük a szövetséges erőket, vagy akár a tengelyhatalmakat is az összecsapásokban, melyekben angolok, amerikaiak és szovjetek harcolnak a német, olasz és japán hadigépezet ellen.

Induláskor öt különböző felszerelés közül kell kiválasztanunk a számunkra és a csapatunk számára legideálisabbat. A játékosok a már más játékokból jól ismert kasztok közül választhatnak, bármelyik oldalon is harcolnak. A harcmezőn alakíthatunk felderítőt (illetve orvlövészt), gyalogost, szanitécet, tankelhárítót és utászt, de menet közben válthatunk is, ugyanis felszedhetjük a lelőtt emberek cuccait. Mindegyikkel más és más harcmodort kell kialakítanunk, közülük egyike se mondhatnám,

hogy nem túl népszerű a csaták alatt – bármikor fontos szerephez juthat.

Egyszóval olyan taktikai akciójátékról van most szó, amelyekben gyors reflexeinkre éppúgy szükségünk lesz, mint a logikus gondolkodásra. Fantasztikus hangulat, pörgős játékmenet jellemző a játék minden részére, és ha cikkemben olvasható is egy-két elmarasztaló kritika, összességében elmondhatom, megjelenésével újabb többszereplős trónkövetelő bukkant fel a színen.

JÁTÉKMÓDOK. A Battlefield 1942 alapvetően kétféle játékmóddal rendelkezik, melyek közül az egy személyesről szinte beszélni sem érdemes. Létezik ugyan hadjárat, de a készítő nem igazán vették a fáradságot ennek kidolgozására, aminek eredménye az lett, hogy ez a rész értékelhetetlenné vált.



Ez csupán a hódítás nevezetű játékmód elsajátítására szolgál, arra, hogy megismerkedjünk a pályákkal, és hogy örültebe vezessen minket a végtelenül rossz mesterséges értelemmel ellátott embereink viseikéde. A szerencsétlenkedő, a pályákon perceként elakadó és a csapatjátékot teljes mértékben nélkülöző botokról azért is felesleges többit ír-

ni, mert a program kétségtelenül nem azért készült, hogy egyedül vessük magunkat bitjei közé. Megítélni ez alapján olyan, mintha a Quake III-at szidnánk egyjátékos módja miatt: felesleges és hozzá nem értő lenne.

Ezért aztán lássuk inkább a multiplayer menü rejtekeit. A csatákat legfeljebb 64-en vívhatjuk, de ez a szám inkább csak szépítés, interneten keresztül a hatalmas lag miatt minden ennyire leterhelt szerver játszhatatlanná válik. A BF1942 tartalmazza a Gamespy című beépített szerverkeresőt is, amellyel könnyen ráakadhatunk olyan 16-24 fős közeli szerverekre, melyeken a játék talán még nem szaggat véresen. A cikk írásának pillanatában két állandó magyar szerverről van tudomásunk, melyek megtaláláshoz érdemes ellátogatni az ismertebb hazai weboldalak fórumaiba.

Ha már megtaláltuk a számunkra ideális szervert, és sikeresen beléptünk a játékba, csak annyi lesz a dolgunk, hogy kamatoztassuk az egyszemélyes játék alatt szerzett tapasztalatainkat – vagyis megkezdjük küzdelmünket a zászlókért. A többszereplős játékmódban négyféle csapatjáték létezik, de ebből a CTF kivételével csak az ún. Conquest (hódítás) módnak sikerült népszerűségeit szereznie (a szerverek közel 97%-án ezt játszhatjuk).

Ennek szabályai röviden a következők: mindkét csapat bizonyos számú ponttal (azaz tikkettel) indul, amit a jobb felső sarokban láthatunk. Ha ezek a tikketek elfogynak, akkor a team elvesztette azt a kört. Pontjaink annál kevésbé csökkennek, minél több kontrollhelyet tartunk irányításunk alatt, melyeket a program zászlókkal jelöl. Ha elfoglalunk egy ilyen pontot, a térképen megváltozik annak színe, és attól kezdve mehetünk a következőért, vagy dönthetünk a jelenlegi megvédésén. Ez a mód az Unreal Tournamentből ismert Dominationra hasonlít leginkább, azzal a kiegészítéssel, hogy itt bizonyos időt el kell tölteni minden zászló mellett, amíg az a miénk nem lesz.

Viszont végére hagytam a fekete levelet, ugyanis hiába a legjobb 56k-s modem, a kiváló digitális vonal, az 50 vagy 100 feletti pingértékekkel rendelkezők csak bosszankodni fognak, mert a játék gyakran még ISDN vonalról is meg-megakad. Ezért

saynos csak ADSL-lel vagy annál jobb kapcsolattal rendelkezőknek tudjuk nyugodt szívvel ajánlani.

GRAFIKÁRÓL ÉS HANGOKRÓL. Az első dicséret jelzőt, ami – mint sok más esetben – természetesen azonnal megragadja még a laikus játékos is, a szoftver ezúttal is a saját készítésű grafikus motornak köszönheti. A hatalmas pályák, területek, melyeken végrehajthatjuk előrenyomulásainkat méretük ellenére csodálatosan szépek és aprólékosan kidolgozottak. Minden térkép más és más környezetet varázsol képnyőnkre (többérszt európai, csendes óceáni, észak-afrikai stílusokat láthatunk), aminek érdekében a fejlesztőknek meg-számlálhatatlan mennyiségű modellt kellett elkészíteniük. A legszebb látványt a legkülönfélébb fák és a vízfelszín nyújtja, melyek folyamatos mozgása, illetve fodrozódása egyszerűen elképesztő.

Azután jönnek a különböző járművek, melyek sem polgonszámban, sem pedig textúrázottságban

A MINDENT LÁTÓ SZEM

Manapság egyetlen olyan divatos szerverkéréső szoftver létezik, amelyet szinte minden szoftverkészítő csatlakoztat interneten keresztül játszható programjai mellé. Ez pedig nem más, mint a Gamespy. Rengeteg tapasztalat áll ennek a programnak a készítése mögött, mai formájának eléréséhez rengeteg hónap kellett. Mindezek ellenére korántsem tökéletes: lassú, rengeteg memóriát foglal, folyamatosan reklámokat lobbogtat az orrunk alá, a többi nyavalyájáról nem is beszélve.

Ezért aztán szeretnék mindazoknak, akik még nem ismerik felhívni figyelmét erre a másik programra, amelynek neve The All Seeing Eye. Mérete elenyésző, ha leszedjük a 10 kilobájtos installáláshoz szükséges fájl, mindent elintéz magától. Keresőrendszere fejlettebb, gyorsabb, mint a konkurensé, és alternatívát jelenhet mindazok számára, akik már unják az egyeduralgó Gamespyt. A letöltéshez látogassátok meg ezt a címet:

www.udpssoft.com/eye/



nem szűkülöknek. A harckocsik, a repülőgépek, a hajók külalakjukat tekintve félelmetesen pontosan hasonlítanak az eredetiekre, melyekből több mint 40 különbözővel találkozhatunk a programban. Ezek mozgása is rendkívül, a láncfalpasok élethűen mászzák meg a legkisebb bukkanót is, és a nagyszerűen működő fizikai motornak köszönhetően látványos légi és földi ütközeteknek lehetünk szemtanúi (ilyen eseteket a detonációktól bekövetkező lökéshullámok idéznek elő, melyek alaposan odavághatják a gyalogosokat). Emilitést érdemelnek még a katonák modelljei is, melyek becsontozása alapos műgonddal történhetett, és olyan apróságokat vehetünk észre rajtuk, hogy például tüzelés közben vicсорítanak.

Mindezek tetejére a fülünket érhető hatásokról is hadd ejtsék pár dicsérő szót. A BF1942 támogatja az EAX-et és a hardveres gyorsítással rendelkező hangkártyákat, és legfeljebb 32 csatornát biztosít a hanghatások egyidejű megszólaltatásához. Ha lehet és mondani, a játék hanghatásai még jobbra sikerültek, mint maga a látvány.

A háttérben minden robbanást és lövést hallhatunk, fülünket az égre irányítva megtudhatjuk, hogy milyen irányból érkeznek a ránk vadászó repülőgépek. Ha nagyobb csatákban veszünk részt, és a pálya viszonylag kisméretű (pl. városokban), mindezek olyan hatást kölcsönöznek, amihez foghatóhoz még nem volt szerencsém. Ha valaki igazán kíváncsi arra, hogy miről áradozok most, akkor figyelje meg, amint valamelyik repülőgép a feje mellett belecsapódik az egyik fába, és a széthulló darabjai ide-oda pattognak mellette. Az ilyen és hasonló apróságok segítenek abban, hogy könnyebben beleképzeljük magunkat a BF1942 nyújtotta harcokba, a végén pedig elmondhatjuk, hogy

az audiovizuális hatások tekintetében messze a legtöbbet nyújtja a hasonló szoftverek esetében tapasztaltakhoz képest.

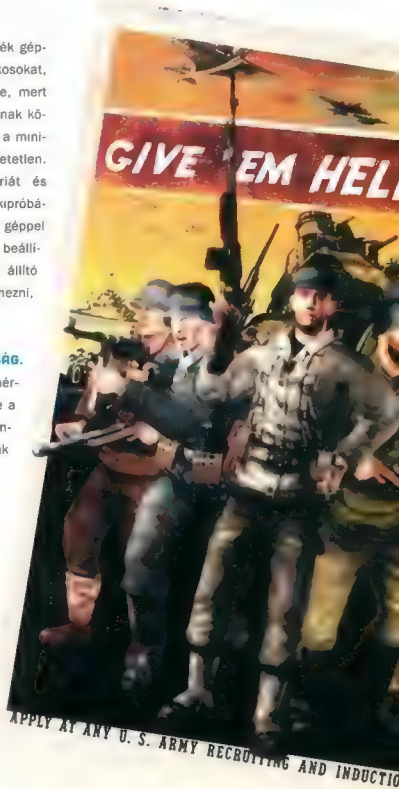
Persze mindennek megvan az ára is. A játék gép-igénye oly mértékben elborzasztja a játékosokat, hogy sokan csak azért nem játszanak vele, mert számítógépük nem képes lépést tartani annak követelményével. Sajnos az igazság az, hogy a minimális konfiguráción a szoftver szinte élvezhetetlen. 2GHz-es processzort, 512 MB memóriát és GeForce 3-at (de inkább 4-et) javaslok a kipróbáláshoz. Ha ennél akár kicsivel is rosszabb géppel rendelkezel, el kell kezdened megkeresni a beállítások közt lévő alacsony részletességet állító csúszkát, mert a szoftver nem fog kegyelmezni, és vészes szaggatásba kezd.

VALÓSÁGHŰSÉG HONTRA JÁTSZATHATÓSÁG.

Sokan róják fel a játék rovására azt, hogy mérhetetlenül nem tükrözi a valóságot. Kezde a harcokszíktól egészen a repülőgépekig semmi sem úgy működik, mint ahogyan annak lennie kellene.

Kétségtelen tény, hogy a program nem szimulátor, de nem is kíván az lenni, és igazából nem is szabad szőrszálhasogató megjegyzésekkel illetnünk. Minden második világháborús játékot kedvelőt óva intünk attól, hogy a legcsekélyebb életszerűséget is keresse benne, ugyanis ilyenekkel nem nagyon rendelkezik. A tankok szinte másodpercenként képesek gránátokkal tüzelni, lövegtoronyuk pedig gyorsabban forog, mint a kerepől. A repülőgépek tömve vannak bombákkal és torpedókkal, holott mind-

annyian tudjuk, hogy 60 évvel ezelőtt a külső felfüggesztéseiken legfeljebb 1-2 nagyobb töltet he-





lyezkedett el. Azon pedig már meg se lepődtem, amikor a szovjet gyalogos az amerikai BAR automata gépkarabéllyal kezdi életét.

De ez csupán pár azok közül a „változtatások” közül, melyeket a fejlesztők a játékélmény javítása érdekében tettek. A készülő program érezhetően rengeteg próbajátékot, tesztet látott, aminek az lett a következménye, hogy mindegyik más esetben hátránynak nevezhető – tények ellenére fantasztikus élményekkel gazdagít minket. Nem gondolunk arra, hogy ennek most nem így kellene történnie, hanem egyszerűen belefeledkezzünk a harcok hevébe, és hamar ráébredünk, hogy mindez értünk van. Egy szóval a Battlefield 1942 nem épp élethűsége miatt válik folyamatosan egyre népszerűbbé, mégis biztosra veszem, hogy amikor összehasonlítják más játékokkal, győztesen fog kikerülni a megítélésből.

A HÁBORÚ VÉGE. Nem akarok nagy szavakat a cikk végére, mégis képtelen vagyok megállni, hogy ne ajánozzam még keveset a Battlefield 1942-t. Rég volt, hogy akár hasonló, akár más kategóriájú játék ekkora hatással legyen rám, vagy akár az egész játékos társadalomra. Szerkesztőségünk tagjainak osztatlan véle-

ménye, hogy megéri a neki szánt értékelés, és bár sokunknak még nem jutott rá ideje, hogy kipróbálja, mindannyian ígéretet tettünk arra, hogy pár órát eltöltünk mellette. Apró hibái és brutális gépigénye ellenére feledhetetlen program, amit mi sem bizonyított jobban, mint hogy jelenleg a Warcraft III-at megelőzve a második helyet foglalja el a világ legnépszerűbb többszereplős játékaiként listáján (közvetlenül megelőzve a CS mögött).

Az biztos, hogy a Starcraft óta nem beszélünk ennyire élményeinkről, virtuális csatákban szerzett tapasztalatainkról, mint amennyit most tesszük. Hosszú oldalakon keresztül lehetne még taktikákkal, ötletekkel untatni most benneteket - amire a botrányosan gyenge kézikönyv elolvasása után szükség is lenne -, de ezt helyhiány miatt inkább a következő számg elhalasztjuk.

Addig is tovább gyűjtjük számotokra a sok-sok mondanivalót, úgyhogy remélem, találkozunk a következő számban is. ■ CHRIS

> ÉRTÉKELÉS

92%

> CD MELLÉKLET

csalás battlerkép javítás demo

Plasma 104177

PIII 500, 128MB RAM, 1.2GB HDD, 330

> BÉREK

Medal of Honor

Return to Castle

Operation Flashpoint

BATTLEFIELD

1942

COMPO



SZERETNÉL A POLCODON LÁTNÍ EGY EREDETI BATTLEFIELD 1942-T?

Amennyiben válaszolsz az alábbi három kérdésre, úgy tiéd lehet a három eredeti Battlefield 1942 egyike.

1. A Digital Illusion melyik konzoljátékáról volt szó az Xbox rovatban (novemberben várható a PC-s változat)?
2. Hány játékmód található a játékban?
3. Mi volt a szovjet hadsereg híres-hírhedt rakétavetőjének a beceneve?

A megoldásokat november 30-ig várjuk a következő címre nyílt levelelapon.

Gamer Magazin szerkesztősége
1300, Budapest 3., Pf. 210



VILÁGOK KALANDORAI

> a divine divinity világa - rivellon

Régen elfeledett fantáziavilág, ahol a lehetőségek nyílik mindenre, amire csak vágytál... Ez Rivellon, ahol a Divine Divinity játszódik. Csodálatos univerzum, ahol a törpék, az elfek, az emberek és a hüllőemberek mind együtt élnek. Itt minden kalandozó megtalálhatja azt a dungeont, amelyiket mindig is ki akart fosztat... azaz fel akart kutatni.

A Vermillonban található táblákra írt ősi írás szerint 13 megszentelt sír van Rivellonban. Itt nyugszának békében a valaha létezett leghatalosabb démonlovagok, akik a Káosz Urát szolgálták a Varázslók Háborújában. Amikor azonban Ferol herceg feláldozta magát, hogy a Káosz urát visszaűzze a síkjára, a démonlovagok elveszítették halhatatlanságukat, visszavonultak, és hatalmas kriptákban barikádozták el magukat az üldözők elől.

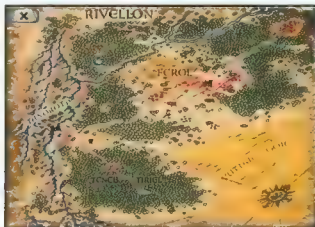
A legendák szerint néhány olyan kriptá is van Rivellon földjén, amelyekben a démonlovagok az Elátkozottak Háborújának hadvezéreit őrzik. Ide vannak eltemetve azok az Ősi Nekromanták, akik élőholtak seregeit feltámasztva törtek egymás hatalmára. Mindazok számára, akik feldúlnak egy ilyen sírboltot, több tanulságot is tartogat a kriptá mélye. A sötétben ugyanis a mesés kincsek mellett általában ott fekszik a Nekromanta mágius is, akit Ősi és sötét praktikái miatt nem lehet teljesen elpusztítani, de nem hagyhatja el a sírboltját sem. Így aztán rendkívül kellemetlen meglepetést jelent a kaptási kalandozók számára, ha a boldog kincskeresés közben az árnyak hirtelen meglelevenednek, és holtak seregei támadnak rájuk.

A hegyek közt megbúvó barlangokban impek és trollok élnek, akik mindenkit megtámadnak, akik betörnek a területükre. Habár ezek a szörnyek is nagyon veszélyesek, és rendszeresen fosztogatják a hegyi falvakat, mégis csupán bujkálnak a világ igazi urai, a sárkányok elől. Ezek a sárkányok pontosan olyanok, amilyeneket az ősi mesékben és legendákban találni: mérhetetlen bölcsességű, nagyhatalmú, agresszív, hatalmas és számító lények. A sárkányok tesztelik meg a legfőbb hatalmat és szépséget is ebben a világban, és szerencsésnek mondhatja magát, aki élete során egyszer is megpillant egyet (feltéve, ha nem bosszantja fel őt, hiszen ebben az esetben nem fog sokáig élni, hogy elgondolkozzon rajta).

A pletykák szerint a tavóli havasokban ismét látták óriás behemótokat és pokolfajzatokat, így a hírnévre és vagyonra áhítozó, tapasztalt kalandozó csa-

patok könnyűszerrel megélhetést találhat ott. A városokban kifüggesztett plakátokon pedig közhírré tették, hogy díjat tűztek ki a magát Pátriárkának nevező vörös sárkány fejére, így ha valaki a Sárkányölő címre akar pályázni, azt is megteheti (béke poraira).

Úgy hírlík, hogy a birodalom távoli részén újra sárkánylovagok támadtak a városokra (ezek a gonosz, alacsony teremtmények meglepő módon irányítani tudják a kisebb sárkányokat), de a vezérük személyét illetően egyelőre még csak találgatni lehet (talán az egyik nekromantának sikerült megtörni az évezredek átkot, és kiszabadult sírbolt-börtönből? Ebben az esetben Rivellonra nagyon szomorú idők köszöntenek majd).



A Ferol hercegség fővárosa Rivertown. Itt lakik a herceg a családjával a Stormfist kastélyban. Ez ősi erőd, amelyet még a későbbi Elátkozottak néven ismert varázslószekta tagjai építettek évszázadokkal ezelőtt.

A Ferol család seregei hosszú ostrom után elűzték a mágiusokat, és szinte teljesen felújították a kastélyt. A kastélytól északra fekszik Verdistis városa, amely gyakorlatilag Ferol fennhatóság alatt áll, azonban a városi tanács félfüggetlenséget harcolt ki magának. A város leginkább cseheiről és nemesi családjaíról híres.

Nyugatra Feroltól található Aleroth (a gyógyítók falva), békés kis falu az erdőben. Egyszer régen az egyik druida álmod látott, és életét annak szentelte, hogy összegyűjtse Rivellon mind a hét fajának

összes gyógyító tudását. Az álma végül valóra vált, a világ minden részéről érkeztek druidák, boszorkányok és vajásokok, hogy megosszák ismereteiket egymással. Az utóbbi időben azonban több különös esemény is történik erőfelé, Mardaneus, az alapító gyógyító megőrült, a betegek idő előtt elhaláloznak. Vannak, akik ezeket összefüggésbe hozzák az al, is, hogy kalandozók nemrégiben feldúltak egy ősi, elfeledett kriptát az erdőben...

Teneb Tirieli, a Sötét erdő a nomád elf törzsek otthona, akik megtanulták, hogyan kerüljék el az erdő veszedelmes lényeit. Küzdött, hogy nagyon veszélyes átutazni a Sötét erdőn, hiszen szellemek, kísértetek és más élőholt lények bolyonganak a fák között, azonban ha sikerül eljutni Fiu Nimble-be (kis elf település az erdő mélyén) akkor az utazó biztonságot lelhet.

Tanoroth Rivellon nyugati határán található. Észak-déli irányban több száz mérföld hosszan elnyúló hegyes vidék ez, amely az éghajlata miatt csupán gyéren lakott. Egyetlen faj képes csupán elviselni a hideget és a sziklás terepet: a törpék (többek szerint csupán az arany után vágytette őket ilyenre). A hegyek mélyén, a barlangokban építették fel birodalmukat, közvetlenül az aranytelérek szomszédságában. Ha a vándor fel akarja keresni őket, kizárólag nyáron és rendkívül jól felszerelve induljon csak utánuk.

Yuthul Gor hatalmas sivatag Rivellon délkeleti határán. Ha valaki azt gondolná, hogy élettelen és üres, minden bizonnyal téved: itt laknak a hüllőemberek, de itt találhatók az óriási skorpiók és a félelmetes homoki démonok is. A sivatagot csak nagyon óvatosan, kísérelve szabad járni, hiszen a legendák szerint a sötét varázslók egész seregnyi homoki démont idéztek meg, amelyek uraik halála után elszabadultak, és még mindig a sivatagban kóborolnak...

Jó kalandozást és játékot! ■ BEPE

LARGO WINCH

Fejlesztő: Ubisoft • Kiadó: Ubisoft • Web: www.ubisoft.com

A kalandjáték nem adja könnyen magát. Temették már számtalanszor, de nem hajlandó úgy eltűnni a piacról, mint például anno a shoot'em upok. Minden negyedévre akad egy-egy Hitchcock- vagy Syberia-kaliberű program, és ez annak a jele, hogy vannak még olyanok, akik komolyan hisznek a szintisza, nem „RPG-sített”, nem „akciósított” kalandban. Leginkább a franciák azok, akik élén járnak a „mentőakcióban” (szegény Cryo is ebbe bukott bele, többek közt), és ezúttal is tőlük érkezett az áldás. A Dupuis képregény-kiadó ugyanis a Ubisofttal karöltve számítógépre és konzolra vitte a tavalyi év képregény-alapú TV-sorozatát, a Largo Winch-et, szigorúan old school stílusban.

WINCHELHEDÉS. Gondolom, nem én vagyok az egyetlen, akinek egészen mostanáig ismeretlen volt a fent említett alkotás, ezért kicsit utánanézttem a főhősnek. Mint kiderült, Largo Winch univerzális híró egy dúsgazdag aranyifjú testében, Dr. Justice és MacGyver egy személyben. Ha kell, sínbe tesz egy törött lábat, ha úgy hozza a sors, hackerré változik, de természetesen nyomozónak és kocsmai verekedőnek sem utolsó. Az intrónban éppen a jólöltözött örökös szerepében tetszeleg, aki apja halála után átveszi annak tízmilliárdos vállalatát, és promóciós estélyt ad ez alkalomból. A partit később megzavarja Largo egyik asszisztense, aki közli, hogy a cég egyik mexikói kutatóintézetében megölte két biztonsági őr, egy tudós pedig eltűnt. Az újabb Winch rögtön akcióbá lendül, és hamarosan kideríti, hogy az elveszett prof a vállalatvezetőség tudta nélkül folytatott tiltott génsebészeti kísérleteket. A bűnügy egyre szövevényesebb lesz, és Largónak a fél világot be kell majd járnia, hogy kiderítse az igazságot (megjegyzem, a slusszpoén már a játék közepétől sejthető).

RÉGI JEL. Minden játék tesztelésekor fel kell tenni a kérdést, hogy mi újat hozott a korábbi hasonlóról próbálkozásához képest, és kevés esetben megbecsülhető, ha a válasz az, hogy „semmit”. Ez

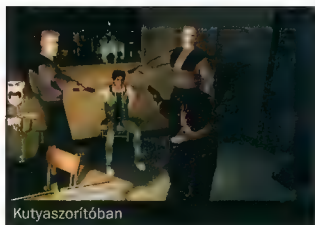
most éppen ilyen kivételes alkalom, hiszen a kalandjátékoknak a sztorijuk a legfontosabb eleme (lásd az ósrégi, csak szöveges kalandokat), és a Largo Winch négy nyelven követhető története eléggé gazdag és fordulatos ahhoz, hogy lehangoló linearitása ellenére is elvigye a hátán a programot. Nagy játéktechnikai extrákat tehát ne várjunk: a szokásos megoldások (tárgyhasználat, feleletválasztós dialógusok stb.) mellett csak néhány minijátékot lehet megemlíteni ilyen téren. Ezek nagy része logikai feladat (az unalomig ismert Hanoi-toronytól a pókeren át az egészen ötletes, útonvaltevő hacker-játékig), egyedül a Largo által vívott harcok lógnak ki a sorból – ezek inkább nagyon primitív körökre osztott stratégiára emlékeztetnek, amelyben főhősünknek a rendelkezésére álló rúgás- és ütéstípusokkal kell jobban gazdálkodnia, mint az ellenfeleknek. A rejtélyek megfejtése nem nehéz, és rengeteg segítséget kapunk a programtól – 6-8 óra alatt ki is lehet végezni a játékokat.

EGYENK JÓ. A játékmenetben tehát a linearitást leszámítva helyel-közel minden rendben van, ám a megvalósításba több bosszantó apróság csúszott. Az irányítás a leggázosabb, amelyhez – konzolos örökség – csak billentyűzetet vagy gamepa-

det használhatunk. Ehhez roppant kényelmetlen és udvariatlan menürendszer társul – az állásmentés kivitelezése például legkevesebb 6 gombnyomást igényel.

A látvánnyal már jobb a helyzet: a változatos helyszínek és az árnyékolások kifejezetten szépek, viszont a karakterek csak középest érdemelnek egy részt néhány gyengébb animáció, másrészt a túl kevés modell és arctextúra miatt. (Különösen a nőknél látszik, hogy egy alomból valók: mindegyiknek ugyanolyan baltával faragott bája van.) A szinkronhangok viszont tökéletesek, megragadják a szereplők egyéniséget – kár, hogy a készítő már nem tördeltek ennyit az audioeffekteket.

A Largo Winch nem kevés munkával összehozott program, amely első blikkre igen pofás, de félórás ismerkedést követően hamar elveszi a játékos kedvét. Minden ügyetlensége és hibája ellenére egy-szer mégis érdemes végignyomni – sajnos, a mai sészes időkben az ilyen közepesrű kalandjátékokat is meg kell becsülnünk... ■ **STÓKI**



Kutyaszorítóban



Iván leckét kap kapitalizmusból.

> ÉRTÉHELES



DIVINE DIVINITY



**Ha most megkérném valamelyik „számítógépes” ismerősömet, sorol-
jon fel pár közelmúltban megjelent szerepjátékot, biztos legalább há-
rom név eszébe jutna. Hogy mást ne említsek, kapásból ott van a
Neverwinter Nights, az Icewind Dale 2 és a Might And Magic 9.
De vajon eszébe jutna-e akár egyetlen Diablióhoz hasonlítható játék?
Nos, ez már fogósabb kérdés, és sokkal messzebbre kéne visszanyúl-
nia az emlékeibe, mondjuk a Darkstone-ig.
Szerencsére a napokban újabb névvel bővült eme elhanyagolt kategó-
ria, mi több, végre megszületett a Játék, mely, ha le nem is taszítja a
Királyt (nem, nem azt, hanem a Diablo 2-t) a trónjáról, de legalábbis
betelepszik a jobbára.**

RODRA, DE FINOM. Mikor először utlem le a
Divine Divinity elé, az első benyomást a zene gy-
akorolta rám. Már a főmenüben is nagyszerűen
megkomponált dallamok csendültek fel, de az
egész játékra jellemző a jól eltalált háttérzene,
mely hol lágyan csörgedező patak képetét keltet-
te bennem, hol csatába hívott dübörgő dobjaival.
Sajnos a grafika már korántsem ilyen lehengerlő –
legalábbis pozitív értelemben véve. Bár csúnyának
nem nevezném az előrederelt, kétdimenziós terep-
eket és lényeket, manapság a játékprogramoknak
ennél többet illik nyújtaniuk.

Különösen, ha hozzáveszem a játék megmagyaráz-
hatatlan lelassulását. A történet kezdetén 700
MHz-es processzor fél giga RAM-mal megtámo-
gatva elégségesen bizonyult a legnagyobb felbontá-
son, később azonban a képernyőgörgetés szinte él-
vezhetetlenül akadózni kezdett. Márpedig a nagy
képernyőméret nem utolsó szempont, hisz segítsé-
gével távolabbról észre lehet venni a lényeket, il-
letve az automata térkép sem takar ki akkora sze-
letet a játéktérből.

Végül mégis alacsonyabb felbontásra váltottam, kí-
csit bosszankodtam az összeszűkülő horizont miatt,
aztán pár perc múlva egy csapásra elszállt minden
bűbájom, és csak a felderítésnek, a harcnak és
a kudarcsoknak éltem.

Mert ez az élmény mindent felülmúl. A térképek el-
képesztően nagyok, csak az első terepet három
teljes napomba tellett felderíteni, és ebbe kizáró-
lag a rohangálást és öldöklést számított bele, a
történettel még nem is foglalkoztam.

Ami a kívánság illeti, a szörnyek kinézete meglehe-
tősen sokféték, de viselkedésükben lehetnének va-
lamielkülönbözőbbek. Az eltérések sebzés és
életerő szempontjából kiegyensúlyozottan jelen-
keznek, hiányoznak viszont a „jellemvonások”, me-
lyekre példáulként a Diablo gyáva goblinjait hozha-
tom fel, kik társaik halálát látva egyből menekülni
kezdenek a csataterőről. Ilyen itt nem fordul elő, er-
go a harcok ritkán igényelnek stratégiázást, leg-
több esetben monoton kattintgatásra van csak
szükség.



A főnökökre viszont ez egyáltalán nem igaz. Ezek hétköznapi társaiknál négy-ötször több életerővel rendelkeznek, és támadásuk is jelentősen nagyobb sérülést okoz. Ezen kívül általában különleges képességekkel rendelkeznek – el lehet képzelni, mekkora kihívást jelent például az alapon negyven csapást kibírni, önmagát és társait gyógyítani talpnyalótól, hogy számos mannaattal elpazarolva végre jobblétre szerderíthessem.)

SZÜRKEÁLLOMÁNY ELŐNBEN. A fejlesztők küldetések terén sokkal nagyobb képzelőerőről tettek tanúbizonyságot. Történeteik változtatások, olykor humorosak, izgalmasan összetettek és szinte soha nem akarnak elfogyni. A küldetések becslésem szerint körülbelül a felét tehetik ki a teljes játék-időnek, szemben egyéb szerepjátékokkal, amelyekben az 1:3 arányt tartom átlagosnak. (Mielőtt a Baldur's Gate rajongók felhőrdülének, megjegyzem, ez teljesen szubjektív, mélyreható kutatás nélkül papírra vetett becslés. Ez az én véleményem a mai szoftverfelhozatalról – legalábbis megközelítőleg, mert a teljes változatba nyomdafestéket nem tűrő szavak is tartoznak.)

Ráadásul az utóbbi játékokban gyakran csak maximalista beállítottságom – meg persze cikkiről hivatásom – hajt a részletek felderítésére, jelen esetben viszont a kíváncsiság vezérelt, hogy lássam, milyen csavarokon át juthatok el a számomra legkedvezőbb megoldáshoz.

Mert a sikerhez nem csak egy út vezet, legtöbb esetben dönthettem önző mód vagy önfeláldozóan, de gyakran árnyaltabb lehetőségek közül is választhattam.

A legjobban az tetszett, hogy a komolyabb – még csak nem is feltétlenül a fő szton vonalába tartozó – feladatokhoz kisebb sarak kapcsolódtak. A kapcsoló lehetett helyszín, tárgy vagy személy, melynek a megoldás szempontjából nincs jelentősége, de az összefüggést felismerve szórakoztató dolgokat lehetett felfedezni.

SZEREJÁTÉK: KARAKTEREK. A szerepjáték egyik legmeghatározóbb ismérve a játékos karakter és annak tulajdonságai. A Divine Divinity hat hóst ajánl fel induláskor: három foglalkozás férfi és női képviselőt. A kasztok a szokásosak – túlélő (értés: tolvaj), harcos és mágus –, különlegességük az el-sajátítható képzettségekben rejlik.

Mivel ezek mindegyike rendelkezésre áll bármely karakter számára, és az elsődleges tulajdonságoknak (erő, ügyesség, intelligencia, egészség) sincs felső határa, a foglalkozások közötti keskeny határ már az első szintlépéskor eltűnik. Magyarra lefordítva ez annyit tesz, teljesen mindegy, hogy melyik karaktert választjuk, ki lehet képezni belőle ugyanazt a hóst, mint társai bármelyikéből.

Ez kicsit megcsavarja viszont nem igaz, a végeredmény a játékból következően nem mindig lesz ugyanaz. Sőt! A kevés híján kilencven képzettség több mint elegendő a számunkra legszimpatikusabb, teljesen egyedül hős megformálásához. Kedvünkre mazsolálgathatunk a harci képességek, a tolvajlás eszközei és a mágikus erők között.

Még a játék legvégéig sem lehet annyi tapasztalati pontot gyűjteni, hogy ezeknek akár harmadát mesten szintre fejlesszük, ezért aztán érdemes alaposan megfontolni, mire adjuk a rendelkezé-

sünkre álló pontokat. Tovább megyek: kimondottan ajánlatos csak a legszükségesebbekre költeni, a többletet pedig különleges esetekre tartalékolni, amikor szükség lehet rájuk.

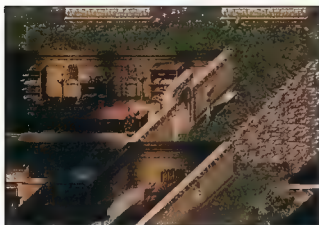
HŐSÖK MŰELVE. Nem sok értelme lenne egyenként felsorolni az összes tulajdonság leírását, hiszen a kurzorinfo elegendő adatot szolgáltat róluk, de bemutatnám pár kedvencemet.

Első karakteremmel a mágára koncentráltam, ezért a fegyvereket szinte teljesen elhanyagoltam. Fő varázslatom még a történet vége felé is a meteorstrike volt, mert bár addigra relative keveset sebzett, manna szempontjából még mindig ez érte meg legjobban. Az acéllények (steel skeleton) megjelenésével szükségessé vált a villámok bevetése, de lévén, ezek a szörnyek csak ritkán fordulnak elő, elegendőnek tartottam egyetlen pontot költeni erre a bővívőre.

Az idézéssel kezdetben nagyon amatőr módon bántam. Egyszerűen nem tudtam rájönni, miért nem jönnek utánam a lényeim, így szerepük golyófogóra korlátozódott a nehezebb csaták erejéig. (Vagyis gyakorlatilag elpazaroltam a rájuk költött pontokat.) Így ment ez mindaddig, míg rendesen elolvastam a dokumentációt kiderült, az aura of command képzettséggel magam mellé tudom parancsolni őket. Ezáltal támadásaim hatékonysága szempontlanság alatt megsokszorozódott, ráadásul az ellenfelek is sokkal lassabban értek el hozzám bőven hagyva időt egyéb trükkök alkalmazására.

Sőt, miután megtanultam csapdákat használni, ötös szintű skorpiócsapdával olyan erős szövetségessre tettem szert, mely szintre meg se kapcsolódott a harminc-negyvenes szintű ellenfelek csapásaitól,





neki viszont legfeljebb két támadásra volt szüksége, hogy darabokra tépje őket.

Második karakterem harcosként tűndökölt, számára a kardokat és a baltákat találtam legtesthezálóbbnak. A kézfegyverek közül ezeknek a legnagyobb a sebességük, és tapasztalataim szerint gyakran potyogtak a szörnyekből. Elgondolkodtató még a tör és az assassin's kiss képzettség közös használata, elviileg így is szép nagy sebeket lehet ejteni, én azonban ezt csak a kaland kezdetén próbáltam ki minimális képzettségponton-ráfordítással, így igazi hatékonyságáról nincsenek gyakorlati tapasztalataim.

A párom csatáit figyelve annál inkább megkedveltem az ljákat (ő óvatossádként általában ezeket favorizálja). Sebzsűsük – különösen képzettségekkel megerősítve (elemental arrow, explosive arrows) meghaladja a varázslatokét, míg mannaigényük jelentősen alulmarad azokhoz képest. Két dolog nem tetszett csak bennük: lassúságuk, mely erős ellenfelek esetében némi hátrányt jelentett, illetve kétkézes mivoltukból adódóan a pajzsokkal járó védelem elmarad.

Még annyit megjegyeznék, hogy közelharcban mindent überel, ha a fegyvernek Frost tulajdonsága van. Ez pár másodpercre megfagyasztja az ellenfelet, így tetszőleges ideig lehet őt csépelni. Legálábbis, míg meg nem érzék az erősítés, mivel háromnál több lényt lehűtve tartani nem egyszerű feladat. De még ekkor is a szokásosnál több esély marad a menekülésre, hogy megerősödjék téri vissza.

Ott vannak még a „kényelmi” képzettségek, melyek nélkül teljesen jól lehet boldogulni, de ismeretük egyszerűbbé teszi a játékot. Noha a lakatok leg- többjéhez meg lehet találni a kulcsokat, a zárn- y-

tás használata rengeteg rohangálástól kímélhet meg. Egyetlen hátránya ennek, hogy minden egyes próbálkozáshoz szükség van álkulcsra, melyekből véges számú van a játékokban – bár nálam mindig akadt pár fölös darab –, tehát időről-időre mégis érdemes rászánni pár percet a keresgélésre.

Zsebmetsszel sokkal ritkábban próbálkoztam, igazából csak addig a pár percig, míg ötletszerűen adtam rá öt pontot, átkutattam az utamba akadó embereket, aztán visszatoltottam az állást, és inkább több helyzetben alkalmazható tudás után néztem.

Ha nagyon sok extra pont gyűlik össze, érdemes párat az elven staminára költetni, mert maximumra emelve megkímélhet a futásból adódó fáradtság kipihenésétől.

Hasonlóan kényelmesek a látótávolságot növelő képzettségek, melyeket megtanulva ugyan nem pillantuk meg hamarabb az ellent – ebben ügyis felülmúlhatatlan segítséget jelent a CTRL gombbal működtethető automata célzás –, viszont az automata térképben sokkal nagyobb körben világosodik ki köröttünk a terep, nem kell centiméterenként átkutatni.

Es ez még mind csak töredéke a lehetőségeknél, a maradék is rengeteg kísérletezésre ad módot. De mielőtt valami ördögi szőfordulattal áttestálok rá- tok a felfedezés örömeit, annyit mindenképpen meg kell jegyezni, hogy míg a mágusok varázslatait nagyon ritkán ugyan, de boltosoknál is meg lehet vásárolni, a többi képzettség csak szintlépéssel sa- játítható el. Ezért érdemes csak hármas-négyes szintig fölvenni ezek ismeretét, és a szerencsére bízni, hogy valamelyik árusnál rábukkanj az utolsó- kat hozzáadódó kódexre.

AZ ÖRDÖGI SZŐFORDULAT. Mielőtt még végére érnek ennek az oldalnak is, meg kell jegyezni, hogy az erőteljes egyjátékos mód kidolgozása mel- lett a fejlesztőknek sajnos nem maradt idejük a többszereplős játék elkészítésére. Ezt én rendkívül sajnálatosnak tartom, de talán jobb így, mint ha tessék-lássék összezsáptak volna valamit.

Valószínűleg ők erre a következtetésre jutottak, és meg is győzték magukat, hogy nem kell erőlködni- ük, mivel a honlapjukon egyértelműen kijelentik, a hiányzó mód a későbbiekben sem lesz elérhető. Ez nem azt jelenti, hogy pöffeszkedve ülnek babárai- kon, hanem máris hozzáfogtak a küldetéslemez ké- szítéséhez, ami teljes mértékben kitölti idejüket.

Ennyi volt a móka mára, azt hiszem, épp elegendő szövegetem erről a játékról. Legalábbis egyelőre, hiszen nagy kaliberű alkotásról lévén szó, számí- thatok rá, hogy a közeljövőben visszatérünk rá. Ad- dig is maradok tisztelttel. ■ **BIRD**

ÉRTÉHELES



PLATOON



Az Imperium
Galactica I-II.
alkotóinak legújabb,
teljesen magyar nyelvű,
november 20-án
megjelenő játéka.

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs
3D-videokártya (Geforce), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD,
TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)

Ajánlott: Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb
3D-videokártyák 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya



Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:
1139 Budapest, Róppentyű u. 53.
www.digitalreality.hu



NHL 2003

Teljesítés: 100% | Szavazás: 100% | Kérdés: 100% | Web: 100% | www.electronicarts.com



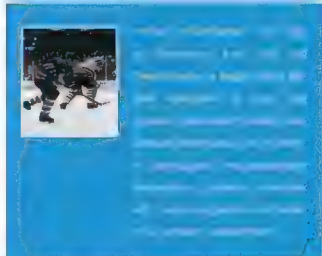
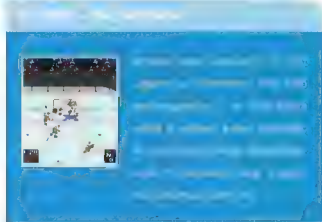
Ezennel hivatalosan is megnyitóm az őszi játékszezont, amelyet immár tíz éve megbízhatóan jelez az Electronic Arts sportsorozatai közül a legelsőként megjelenő NHL aktuális része (rögtön meg is cáfolnám magam: a Madden NFL augusztus végén szokott a boltokba kerülni, viszont azzal nyilvánvaló okok – senki sem ismeri a szabályokat – miatt nem foglalkozunk). Az utóbbi években az EA-t egyre komolyabban fenyegeti a konkurencia (igaz, főként konzolok, tavaly például az a csúfság is megesezt, hogy a Konami fociprogramja az eladásokban rávert a FIFA-ra), de hokiban mind ez ideig egyeduralkodók tudtak maradni. Ez kiváltképp igaz akkor, ha csak a PC-s piacot nézzük – és innentől kezdve ezt is fogom tenni, kizárólag a tavalyi részre fogok utalni.

A DICSŐ MŰLT. Amikor az NHL 2002 tavaly megjelent, az egész világ kollektív hozsannázásba kezdett, ugyanis a programon tényleg látszott a sok munka, a rengeteg újítás. Azon túl, hogy a jóval gyengébb előző rész minden hibáját kijavították (ott például a kapusok tíz esetből kilencszer védtek be a felpályáról megeresztett emeléseket), maradt más területekre is energia. Ott volt a kártyák gyűjtögetése, amelyekkel aztán a játék menetébe is beavathozhattunk. Ezen felül említhetném a megreformált replay-rendszert és a kommentár felturbózását is – a rengeteg belefeleccölt munkaóra meg-hozta a hatását: a hatalmas eladásokat.

AZ ELSŐ GONDOLATOK. A legelső benyomásunk az NHL 2003-ról nem volt túl fényes, ugyanis az intro – ha szabad így nevezni – mindössze annyiból állt, hogy egy hokis belemosolygott az arcunkba, és eldarálta az EA Sports standard szövegét – „It's in the game”. Ezután kicsit felvidított a menü, amelyet végre úgy terveztek meg, hogy egérrel lehessen benne közlekedni, ilyen tőren a program el-

hagyta a konzolos befolyást. Jobb oldalon az EA Sport Online foglalja a területet, a bal szélén pedig a szokásos választék (NHL meccs, bajnokság, rájátszás, válogatott meccs). Eleinte kicsit kétségek estem, hogy a beállítási lehetőségeket nem találom, ezeket ugyanis csak a játékmód kiválasztása után érhetjük el. A nem teljesen végleges változatnak köszönhetően a program azonnal szétfagyott, amikor az AI Optionst akartam választani, pedig ezt szívesen elkerültem volna: valamilyen misztikus ok miatt ugyanis a fejlesztők ide rejtették a játék sebességének módosítását, amire nagyon nagy szükség lenne. A billentyűzet-kiosztás módosítása is egy kisebb küldetésnek felel meg, de ezen a két nehézségen felül (amelyek közül ráadásul az egyiket a végeleges változatból ki fogják gyomlálni) minden a legnagyobb rendben van a prezentációval.

AZ IGAZI ÚJÍTÁSOK. Ugyan a felújított menürendszer nagyon szép dolog, de azért ennél kicsit többet várhatunk el a pénzünkért cserébe. Idén





három igen hangzatosan elnevezett újtás kapott helyet a programban, melyek közül a Game Breaker ismerős lehet, lévén ez a tavalyi „emotion-meter” átalakított változata (a legfontosabb különbség, hogy ezúttal nem a „lelkesezés” csökkenhet). Ezúttal bódcsékekkel és gölökkel lelkesíthetjük be a csapatot, és ha elértük a maximumot (azaz a jobb alsó sarokban található mérce vörös villog), akkor előhozhatjuk a Max Payne-ből ismerős időlassítás effektet. Ilyenkor a többiek lelassulnak, a szívnök basszuslöketekkel zúzza meg a hangfalakat, a kamera pedig rázoomol a „zónában levő” játékosra; az effekt nagyon hasonló, mint amikor egy az egyben vezethetjük rá a korongot a kapusra. Összintén szölvá ez nem segített túl sokat, talán ha öt gólt szerettem így...

A második sokatmondó újítás a Dynamic Deke Control, amely a korong kezelésében, a cselezésben segít. Bilientyűzeten ezt meglehetősen trükkös előadni, de ha esetleg olyan gamepaddal rendelkezünk, amelyiken két analóg kar van, akkor már gyerekjáték lesz (mi zsinór nélküli Logitech WingMannel győrtük a játékokat). Összesen nyolc ilyen mozdulat van, melyekkel rendesen átverhetjük a védőket, néha igen látványos szöliákat adhatunk elő. Az különösen látványos – és aljas –, amikor effekteztük a kapust, és mellette bepöccintjük a korongot a kapuba.

A tavalyi részben szereplő Game Story ugrott egy verziószámot, a kettes rész már

nem csak egy adott meccsen követi az eseményeket, hanem akár az egész bajnokság alatt is. Itt a program mindenről megemlékezik a mesterhármastól kezdve egészen odáig, hogy az utolsó percben löttük a győztes gólt. A kommentár nagy része ezzel kapcsolatos, ha például valamelyik meccsen sikerült fordítani 0:3-ról, és ismét ilyen szituációba kerülünk, akkor a riporter visszaemlékszik az omnózus esetre.

A MEGÚJULT JÁTÉKHIMENET. A szabályok természetesen nem módosultak, ám az NHL 2003 azért észrevehetően különbözik elődjétől. Természetesen a góllövésről próbálták machinálni, ami igencsak felemás érzéseket okozott. Egyfelől a kapusok sokkal látványosabb szereplést nyújtának, hatalmasakat vetődnek, nyújtózkodnak, hogy elérjék a korongot. Ezzel azonban nem jár együtt feltétlenül az, hogy jobban is védenek, rengeteg olyan gólt

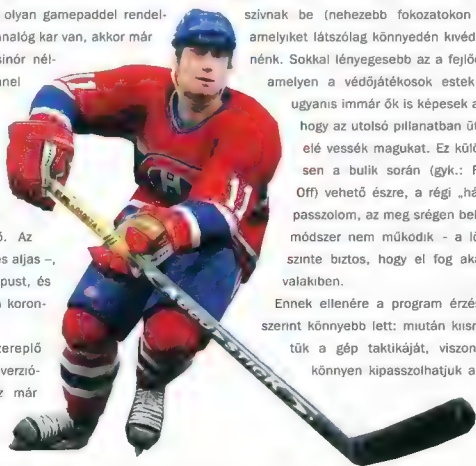
szívánk be (nehezebb fozatokokon is), amelyiket látszólag könnyedén kivédhetnénk. Sokkal lényegesebb az a fejlődés, amelyen a védőjátékosok estek át, ugyanis immár ők is képesek arra, hogy az utolsó pillanatban ütnék elé vessék magukat. Ez különösen a bulik során (gyk.: Face Off) vehető észre, a régi „hátrapasszolom, az meg srégen belövi” módszer nem működik – a lövés szinte biztos, hogy el fog akadni valakiben.

Ennek ellenére a program érzésem szerint könnyebb lett: miután kismertük a gép taktikáját, viszonylag könnyen kipasszolhatjuk a vé-

dőket, és egy keresztben elpasszozó játékkal jó eséllyel a hálóba juttathatjuk a korongot. Ezért érthetetlen számomra, hogy miért értékelik komoly előrehaladásként az EA-nál, hogy van egy új kezdőfokozat is – ezzel egy meccsen akár 20 gólt is bevághatunk.

> EASO

A fenti kifejezés az EA Sport Online nevű szolgáltatást takarja, amely nagyon meglepő módon arra szolgál, hogy az Electronic Arts sportjátékaival a neten keresztül is játszassunk. Az idei év az első, amikor ezt a lehetőséget felhasználják, és a PC-s felhozatal 90%-a támogatja ezt – az egyetlen kivétel a FIFA-sorozat, amelynek felzárkózására jövő évig várni kell. Ezzel nem csak arra nyílik lehetőség, hogy a saját tudásunkhoz illő ellenfeleket keressünk, de akár csapatokat („klánokat” az FPS-rajongók kedvéért) is alakíthatunk. A kihívások meccseken felül az EA által szervezett kupákban, bajnokságokban is részt vehetünk, a jutalmat kártyák képezik – persze nem kézzelfoghatók, hanem digitálisak. Az EASO-nak mindössze egy hátulütője van, mégpedig az, hogy a dolog pénzbe kerül: az első két hónap ingyenes, ezt – újabb EA Sports játék regisztrálásával, illetve kérdőívek kitöltésével – legfeljebb négy újabb hónappal toltathatjuk ki. Ezután már mindenképpen perkálnunk kell, mégpedig hat dollárt havonta (tehát a hitelkártya is nélkülözhetetlen lesz). Sajnos a tesztelés alatt az EA eme szolgáltatása még nem indult be, ezért nem tudtuk kipróbálni ezt a lehetőséget.





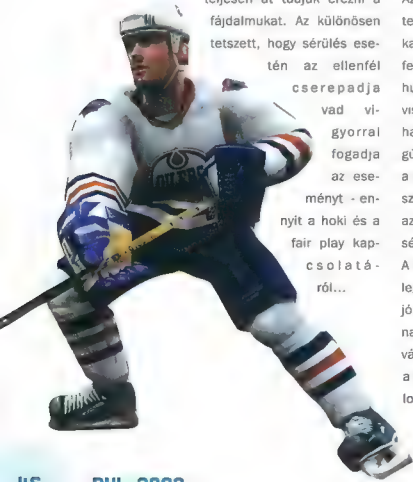
teljesen át tudjuk érezni a
fájdalmukat. Az különösen
tetszett, hogy sérülés ese-
tén az ellenfél
cserepadja
vad vi-
gyorral
fogadja
az ese-
ményt - en-
nyit a hoki és a
fair play kap-
csolatá-
ról...

A hanghatások egész egyszerűen páratlanok lettek, legyen szó akár a közönség tombolásáról (a külön jó, hogy a lelátóról néha beordítanak a játékosoknak: „Lódd már el!”, „Siess!”), vagy a kapufáról levágódó korong csattanásáról. A lehető legegésőbb a verzok, talán csak azt leszámítva, hogy a konzolos mozgatókért eltérően PC-n semmiféle Doly-

Az újítások hiánya ellenére (rendben, viszonylag csekély számú ellenére) az NHL 2003-n nagyon jól lett – rotári természetesen nem rotatókat rajta. Konkurens híján érhető, hogy nem erőlködnek annyira, így azonban fennáll a veszélye annak, hogy a FIFA-sorozatához hasonlóan az NHL-séria is megindul a lejátsz. Szerencsére egyelőre erről nincs szó, talán csak túl sokat vártunk az új résztől, remélhetjük a fejlesztők a következő esztendőn sűrű programozással töltik majd. Addig is, az EA sorozata vetélytárs nélkül uralkodik a hokijátékok birodalmában.

90%

J. B. HOLLANDAY
J. B. HOLLANDAY
J. B. HOLLANDAY



PRISONER OF WAR

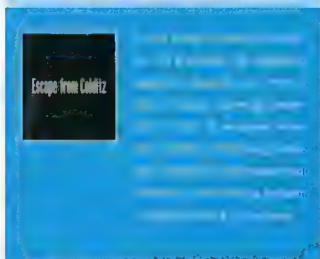
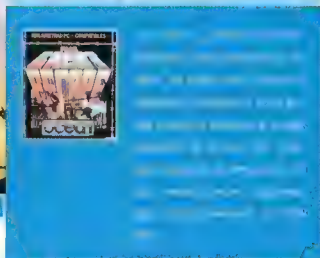
PRISONER OF WAR: A KÉRDŐSŐS-TAKTIKAI-AKCIÓKALANDIZÉ, KÓSTOL-
GASSUK HÁT SZAPORÁN!



A számítógépes játékok evolúciója gyakran egészen meglepő kacsaringókra és merész bakugrásokra képes. Manapság úgy keverednek a különböző műfajok, hogy lassan elvész az értelme a hagyományos (akció, stratégia, kaland stb.) kategóriáknak, és újakat kell kitalálni helyettük. Jelen bemutató alanya is ilyen nehezen meghatározható turmix, úgy készül, hogy bedobjuk a mixerpohárba a Commandost, a Thiefet és a Metal Gear Solidot, jól összerázzuk, majd óvatosan beletöltjük egy rég elfeledett, egzotikus játékkörnyezetbe. Kész is Prisoner of War-koktél (pontos – és enyhén röhejes – műfaji besorolása: lopakodós-börtönből szökdösös-taktikai-akciókalandizé), kóstolgassuk hát szaporán!

A sokszor megénekelt, ám ennek ellenére sötét második világháború kellős közepén járunk. Hősünk, Stone kapitány éppen felderítő repülést hajt végre messze az ellenséges vonalak mögött, amikor jól leolív a gépét, és mire megörlüne annak, hogy sikeresen kikapultál, azon veszi észre magát, hogy marcona fritzek kísérik a legközelebbi hadifogolygyűjtőtáborba. Innen nonszókára indul majd a transzportunk a Stalag Luft lágerbe (itt közel 9000 szövetséges hadifoglyot őriztek a háború alatt), majd – mivel a magaviseletünk kilométerekre elmarad még az elégséges szintől is – a hírhedt börtön-kastélyba, Colditzba kerülünk (itt raboskodtak a legfontosabb, legmagasabb rangú foglyok elképesztő biztonsági intézkedések közepette: a kas-

télyban szó szerint több volt az őr, mint a rab!). Szökdöséseink közepette fontos emberekkel ismerkedünk meg, és az egyik rabtársunk lényeges információt bíz ránk (a szokásos mese Hitler már majdnem kész csodafegyveréről, csak mi állítjuk meg, blablabla, fejeztük már el ezt a poros kilészt, könyörgöm!), ami által a szökés személyes passzióból létfontosságú hadiérdekké lép elő. Nyilvánvalóan fejlesztői takaréksággi okokból vet vissza a sorsunk a Stalag Luftba, majd újra Colditzba a grandiózus végjátékhoz. Ez összesen öt epizódot, avagy szintet jelent, ami elsőre kevésnek tűnhet, de a pályák jó nagyok, nem kell félni, hogy kicsit nem figyelünk oda, aztán már végig is játszottuk a programot.



BÖRTÖN-TÜLTÉLEM. Emberünk természetesen a naza érdekében azonnal (és minden félreisiklott kíséreltet után) újult erővel) szólni próbál, és ehhez minden ügyességünkre szüksége lesz. Maga a szökés akció is kalandelemekből szövi össze, de az egész alapját a Commandos-szerű lopakodás rész adja. Kalandjainkat külső nézetből követhet, be lehet váltani first person perspektívába is, de erre csak ritkán van szükség. A radarunkon látjuk az őrköt a látókúpjukkal együtt, és ezek között kell szalmozniuk futva, kúszva-mászva, mert ha észrevesznek, gáz van. A rejtvényszerű jöjfoja ötletek színesítik, például éjszakára cipőpasztát kenhetünk a képünkre, vagy követ kudobálhatunk a pasztázó reflektorokat, esetleg a jó öreg kavicsdobálás-zajkeltés módszerrel is elterelhetjük az őrk figyelmét. Lehet még kulcslyukakon át kukkolni és hallgatózni is. Ha észrevettek, még mindig megpróbálhatunk elmenekülni, az üldözőink hajlamosak pár sarok után „ehh, innen ügysem lép meg”, esetleg „ehh, marad itt elég fogoly e nélkül is” jelszóval feladni a kergetőzést – mert ugye fő az élethűség. Persze, ha elkaptak, sincs olyan nagy gond, kapunk egy ejnye-ejnyét, egy rövid bejtszást arról, hogy épp” magánzárkában vagyunk, aztán már folytathatjuk is áldásos tevékenységeinket. Egyébként az Al esetenként meglepően jól is tud muzsikálni, az őrk észreveszik, majd követik a lábmommainkat a hóban, riadót fújnak, ha menekülünk, meg ilyenek. A tábor életében nagy szerepe van a különleges helyi valutának (cigi, csoki, pia), ezek begyűjtése (esetenként mini-játékokban elnyerése sors-társainktól), majd okos felhasználása a játék egyik fontos eleme. Kár, hogy néha a pénz a szó szoros értelmében az utcán hever, és csak fel kell venniük, meg mint ad egy pofont a valóságnak. Érdekes húzás (és végre valami, ami erősíti a hangula-

tott!), hogy fegyvert egyáltalán nem szereztünk a játékban, ha bunyóra kerül a sor, mindenképpen a rövidebbet húzzuk. Világháborús játék fegyver és erőszak nélkül?! Elsőre kicsit úgy hangzik, mint khmmm, szóval szüzesség mellett nem életet élni, de hamar kiderül, hogy ez itt bizony működik, sőt, igazí szinfolja a játéknak! Itt kérem csak lopakodni meg trükközni lehet, nem ám izomból nekimeni a Waffen SS-nek!

ITT A LÉT A TÉT. Ha valamire, hát egy világháborús fogolytáborra aztán stimmelnie kellene a reality-szappanoperától kölcsönzött szlogennek, azonban alig néhány percnyi játék után már kilóg a lólab: a POW fogolytáborában uralkodó szigor nagyjából egy keményebb napközis otthonénak felel meg. A világháborús hangulat módszeres lerombolása már az intróban megtörténik, hősünk lazán beszélget az őreinek, hogy ne koszolják össze a dzsekijét, aztán a fogolytábor parancsnoka ZS-kategóriás viccekkel szórakoztatja az újonnan érkezett, majd találkoznak rabtársaikkal, akik – mintha ez teljesen természetes lenne – talpig angol tisztí egyenruhában grasszálnak a táborban. Főleg annak fényében visszas a helyzet, hogy a fogolytáborokban általában éppen a kémeikkel bántak a legkeményebben – és mi annak minősülünk -, lévén rájuk nem volt érvényes a genfi egyezmény (amire a náci úgy általánosságban egyébként is nagy ívben tettek): a Special Operations Executive 200 foglyul ejtett hírszerzője közül a valóságban mindössze 30 élte túl a rabságot...

Már-már a (tragik)komédia felé való elhajlasként érekeltem, hogy az őrk egytől egyig francia akcentussal beszélnek az angolt (azért - hogy tudatosítsák bennünk fritz mivoltukat - néha mondanak olyano-


kat, hogy „halt”, meg „schnell”), meg bírkátozunk velük, ha mondjuk meggyedórán át az arcukba bámulunk, és három másodpercenként beszélgetést kezdeményezünk velük. Még az sem zavarja őket, ha az orruk előtt tárgyaljuk meg derék honfitársaikkal a szökési terveinket. A játék egyetlen pillanatán nem képes azt a reményvesztett kiáltálatlanságot feléberszteni bennünk, aminek egy fogolytáborban illene folytatgatni rátelepednie az emberre; az őrk nehézkés, ostoba szarvasmarháként asszisztálnak a szökéseinkhez. A mi dolgunk csak annyi, hogy rendszeresen meg kell jelenünk a soraközön, illetve illik még a közös étkezésekre is odatolni az arcunkat, egyébként az életünk merő szabadfoglalkozás. A képernyőn az óra mindig mutatja nekünk a pontos időt, ehhez igazítsuk ténykedéseinket – szerencsére időgyorsítással átugorhatjuk az unalmas várakozást az est leszálltáig, vagy akármi más fontos eseményig. Húzósbab akciók előtt érdemes kívánni egy viharos éjszakát, hogy a számunkra legkedvezőbb látási és hallási viszonyok között ténykedhessünk. Mászkalhatunk összevissza a táborban, beszélgethetünk rabtársaikkal (sőt, kell is, néha idegesítően sokat!), akik feladatokat és tippeket adnak, tárgyakat kell megszerezniük és használniuk – végül is tehát korrekt kalandjáték kerekedik ki az egészből, amelyben az egyes kalandelemek helyszíneit lopakodás akciórszekeken keresztül közelíthetjük meg.

MULTIPLATFORM FEJLESZTÉSNEK TÜRÖS A HÁTRA. A fogolytáborok életre keltésének feladata a saját fejlesztésű engine, az Atlas vállán nyugszik. Ennek legfőbb erőssége, hogy PS2-n, Xboxon és PC-n egyaránt tartja a frontot. Még gonoszán azt is mondhatnánk, hogy innentől kezdve csak gyengébbi vannak... Sehol semmi extra, amitől az ember-



Ajánlhatok valami előéteit esetleg?





1999-ben az id software elérkezettnek látta az időt, hogy az egyre népszerűbb többszereplős First Person Shootereket új dimenzióba helyezze, minek következtében szakítva hagyományaikkal csak és kizárólag a multiplayer játékmódra koncentrálni megalkották a Quake III Arenát. Talán a véletlennek vagy a Digital Extremes szembesülésének köszönhetően az Unreal alkotói is ezt az állásponthoz jutva öntötték formába a többszereplős FPS-ekről alkotott elképzeléseiket, és ennek gyümölcseként megszületett a Quake III Arena legnagyobb vetélytársa, az Unreal Tournament. A két játék azonos koncepciója ellenére érezhetően más játékelményt nyújtott a rajongóknak, és két táborra szakította a műfaj szerelmeit, akik azóta is ádáz vitákat folytatnak a Quake mellett vagy éppen ellen. Hogy melyik félnek van igaza, azt nem nekem kell eldöntenem, de gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy mi itt bent a szerkesztőségben az Unreal Tournament minden erejére Quake pártiak voltunk, és talán nem is azért, mert jobb, hanem mert a többszereplős FPS-ekről megfogalmazott elképzeléseink közelebb állnak az id munkájához. Mindezek ellenére az Unreal Tournament 2003 megjelenésekor Shoebaronnal és Grath-tal munkánk elől menekülve hajnalokig tartó csatározásokba kezdtünk, és fokozatosan fedeztük fel az UT 2003 erősségeit és gyengeségeit, de mint az a cikkből hamarosan kiderül, ez utóbbiból jóval kevesebbet szembesültünk.

UNREAL TOURNAMENT 2003



DESIGNBÓL ISMÉT JELES. Az Unreal Tournament legnagyobb erényeként a tökéletesen és átgondoltan felépített játékmódokat, a hozzájuk tartozó pályákat és mindezek alapját képező interfészt tartottuk. Ez a megállapításunk az UT 2003 esetében halmozottan igaz! A menürendszer jól átlátható és a felhasználó minden igényét figyelembe véve konfigurálható a játékos modellek kiválasztásától kezdődően a fegyverek finomhangolásán keresztül egészen az olyan apróságokig, mint az egy gombnyomásra elüntethető HUD, a menüből állítható Field of View vagy a gyorsbillentyűvel előhozható dupla oldalazás („dodging”) be- illetve kikapcsolásának lehetősége.

Ugyanez a precizitás jellemzi a pályák kialakítását is. Igaz, hogy ezzel a Digital Extremesnél sosem volt gond, de az UT 2003 pályáit megnézve még azoknak is elakadt a lélegzete, akik alapjában véve idegenkednek a műfajtól. Minden egyes árna száz-kétszázszor több poligonból épül fel, mint a legendás elődje. A színteken található áthidaló elemek mérműki szemmel nézve is helytálló illesztési, az utolsó csavarg kidolgozott pályaelemek, a tökéletesen kímunkált csőrendszerek továbbá a soha nem látott Unreal-es tisztaságú fény- és árnyékhatások a legnagyobb magasságokba emelik a pályaszerkesztőket, kiknek munkája az év legszebb képi világú játékát eredményezte! Technológiai oldalról azonban fontosnak tartom megjegyezni, hogy az UT 2003 semmilyen feature-t nem használ, amelyekre a GeForce 2-es videokártyák ne lennének képesek. Ebből azonban nem következik egyenesen, hogy a fent említett videokártyán az UT 2003 tökéletesen futna, mivel a több ezer poligon kiszámolásához és a nagy felbontású textúrák megjelenítéséhez sem elég ereje, sem pedig elegendő memóriája nincsen.



EZ EGY VIDÁM JÁTÉK. A fent említett idézet Shoebarontól származik, és a játékkal töltött órák tükrében messzemenőig egyetértek vele. Az UT 2003 játékmódjainak, fegyvereinek és a Karma fizikus motorjának összegyűrése olyan játékelményt eredményezett, melyben a küzdelem minden egyes pillanata jókedvre deríti a szemben álló feleket. A készítők által licencelt Karma fizikus motornak köszönhetően a levadásztott ellenlábások Newton törvényeinek engedelmeskedve rongybaként esnek össze, gurulnak le a lépcsőkon, vagy nyakukat szegve, egyik tartóelemről a másikra bukdácsolva hullanak alá a mélybe. Ennek az „apróságnak” köszönhetően minden egyes frag után jutalomban részesülünk, ami nem más, mint az ellenfél véresen komolytalan halálutsája:!

Az UT 2003-ban felvonultatott játékmódok némileg eltérnek az UT-ben megszokottaktól, és ezek alól csak a 15 pályából álló klasszikus Deathmatch és Team Deathmatch, valamint a 9 pályával képviseltetett Capture the Flag játékmódok képeznek kivételt. Az újonnan debütált Bombing Run, illetve a módosított Domination mod, amelyet az UT 2003-ban Double Dominationre kereszteltek új szint hoztak a többszereplős játékok világába. A Bombing Runban két rivális fél küzd egymással, hogy a terep közepén található labdát az ellenfél bázisán elhelyezett kapuba juttassák. Ebből kifolyólag a Bombing Run a CTF-től eltérően teljesen más csapatjáték-stílust követel. Míg a CTF-ben általában mindenkinek van valami szerepe – valaki területet véd, mások a zászlóért rohannak –, addig itt majd-hogynem az egész team a labda körül sündörög, és a csapattagok együttes erővel próbálnak értékes pontokat szerezni. Fontos megjegyezni, hogy a laszti kosárba juttatásának két módja is van. Az első és legegyszerűbb módszer a kapura dobás, amit

a 3 ponttal honorálnak, míg a másik az úgynevezett zsákolás, amikor a játékos 7 pontért cserébe a labdával együtt ugrik át a kosáron. A Double Dominationban a klasszikus UT-s Dominationhoz hasonlóan területbirtoklás a cél, ám itt pályánként összesen két területet kell védelmeztünk, és pontot csak akkor kapunk, ha a két territórium 8 másodpercen keresztül a mi felfügglünkét viseli.

Az Unreal hagyományokhoz híven az UT 2003-ban is lehetőségünk nyílik gépi AI-val felvértezett botokkal együtt, vagy egymás ellen küzdeni a különböző játékmódokban. A programba implantált botok fantasztikusra sikeredtek. A nyolc különböző nehézségi szinten állítható gépi ellenfelek „Skilled” fokozatban már emberpróbáló feladatnak bizonyulnak, ráadásul karakteruktól függően más és más tulajdonsággal rendelkeznek, minek köszönhetően mindegyik fajtát külön-külön ki kell ismerni. A pontosságukban, gyorsaságukban, taktikai érzékükben, agresszivitásukban és a különböző fegyverekben való jártasságukban eltérő botok nem csak az UT 2003-ba épített egyjátékos módban, hanem a többszereplős játékok esetében a saját oldalunkon csapatban is megállják a helyüket. A „V” billentyűvel kiadható parancsokat szemrebbenés nélkül végrehajtják, mondhatni, „okosan” játszanak, de az emberi leleménnyel még mindig nem vehetik fel a versenyt.

ARZENÁL ÉS ADRENALIN. Az Unreal Tournament 2003 legnagyobb szerdóbb újdonságát az Adrenalin bevezetése jelenti. Adrenalin pontokat a pályán elhelyezett kapszulákért és a pontot érő gyilkosságokért kapunk. Ha ez az érték eléri a 100-at, akkor egy vérszédítő hang az „Adrenalin!” szó üvöltésével adja tudtunkra a lehetőséget, amelyet négy különböző módon kamatoztathatunk. Extra sebesség

eléréséhez nyomjuk meg gyorsan négyyszer egymás után az „előre” billentyűt. Ha láthatatlanná szeretnénk válni, akkor gyorsan oldalazunk kétszer „jobbra”, majd kétszer „balra”. A folyamatos regenerációhoz nyomjuk le egymás után négyyszer a „hátra” billentyűt, míg a fegyverek tüzelési sebességének megduplázásához nélkülözhetetlen Berserk tulajdonság élére keltéséhez nyomjuk le kétszer az „előre” majd kétszer a „hátra” billentyűt.

Ha a különleges tulajdonságok aktiválódtak, akkor az Adrenalin számlálója fokozatosan veszít értékéből, és a kívánt effektus csak addig tart, míg a számláló nullára nem fordul. Fontos megjegyezni, hogy Adrenalin pontokat a kívánt tulajdonságokból leltése után aktiválódott tulajdonságok életbe lépése után is gyűjthetünk, így akár 30-40 másodperccel is meghosszabbíthatjuk hatásukat. Természetesen az Adrenalin kapszulák mellett számtalan felvehető tárggyal is találkozhatunk. A szokásos pajzs- és életoer-regeneráló tárgyak mellett visszaköszön mindenki kedvence, a Quake-es Quad Damage UT-s megfelelője, a Double Damage, aminek birtokában a nevéből adódóan fegyvereink sebzési értéke a kétszeresére nő.

A fegyverek tekintetében az UT 2003 alig-alig tér el a klasszikus UT arzenáljától, de azt itt rögtön az elején le kell szögezmem, hogy a módosított mór-dályok használhatóságuk és hasznosságuk tekintetében mérőfődekkel körözik le elődjeiket.

Az alapfegyverül szolgáló Assault Rifle elsődleges tüzelési módjában 5,6 mm-es lövedékeivel, míg másodlagos módjában gránátokkal keseríti meg az ellenfeleink életét. A készítőik tehát az alapfegyver-be ültették az M355-ös gránátvetőt, ráadásul a jobb egér lenyomásának intervallumától függően

> HOVA LETT A HOPONVA?

Az UT 2003 gépigényéről megoszlanak a vélemények, mi azonban váltig állítjuk, hogy a játék ideális futtatásához 1,5 GHz körüli processzorra és egy 128 MB-os videokártyára van szükség. S hogy miért? A válasz roppant egyszerű: az Unreal Tournament páratlan képi világát csak a fent említett hardverekkel lehet megfelelő sebesség mellett futtatni. Természetesen gyengébb konfigurációval is elfogadható frame/secundummal játszhatjuk kedvenc shooterünket, de az ideális sebesség elérése érdekében a grafikus beállítások paneljén sajnos komoly butításokat kell beállítanunk.

A lent látható képek közül az első alacsony felbontású textúrákkal és Normal World Detaillel készült... az eredmény egyszerűen kiábrándító. A második kép normál felbontású textúrákkal és High World Detaillel készült, így végre megjelent a képernyő közepén és két szélén található koponya, valamint a lávafolyam, ám a textúrák részletessége még hagy magán némi kivételalót. A harmadik kép Highest textúrákkal és Highest World Detaillel készült... a végeredmény, ha a nyomda is úgy akarja, azt hiszem, magáért beszél.



szabályozták a gránát kilövési sebességét, és így az Assault Rifle-ot értő kezekben az egyik legpusztítóbb fegyverre avasztálák.

A Shock Rifle a Quake-es Railgun megfelelője, mely elsődleges tüzelési módjában egy nagy sebességű plazmasugarat (a tüzelési sebessége az UT-hez képest kétszeresére nőtt), míg másodlagos módjában egy elektromossággal töltött gómbot bocsát útjára. Ezzel a mór-dályával lehet előidézni az UT-sek kedvenc kombóját, a „Shock Combót”, amely a másodlagos tüzelési módjában útjára bocsátott gómb elsődleges tüzelési móddal történő szétlővést jelent. Az így élére keltett láncreakció hatalmas területre ható, pusztító erejű elektromos lökéselhullámban realizálódik, mely szerencsés esetben 4-5 áldozattal is végez.

A Link Gun az UT-klasszikus Plasma Rifle 2003-as megfelelője. Elsődleges tüzelési módjában zöld plazma-lövedékeket, másodlagos módjában plazma-manyalókat lövell.

A Bio Rifle is a klasszikus UT fegyverek csoportjába sorolható. Jelentősebb szerephez a CTF játékmódban jut, mivel a zászló védelmében a zöld masszával elakná-síthatjuk a stratégiaiul fontos területeket.

A Minigun a sorozatlövő harci eszközök legghasznosabb tagja. A 23 mm-es, forgótáras mór-dály első-

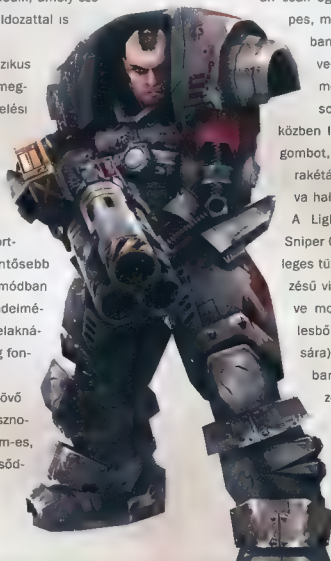
leges és másodlagos tüzelési módja között a lövedékek kibocsátása között eltelt idő és azok sebzési értékében van csúcskülönbség.

A legerősebb közelharcban használható eszköz a Flak Cannon, mely elsődleges tüzelési módjában fémszilánkokat, míg másodlagosban robbanásakor repeszeket szóró gránátokat bocsát ki. Elsődleges módjában egy-egy pontosabb találat azonnali elhalálozáshoz vezet.

A Rocket Launcher a régi Tournamentben ősi ellen-ségem volt, de hála a készítőnek az UT 2003-ban kedvenc harci eszközzommé avasztálák azt. A rakéták sebességét hál' Istennek felgyorsították, az elsődleges tüzelési módjában a Quake-hez hasonlóan csak egyetlen rakéta kilövésére ké-

pes, míg másodlagos tüzelési mód-ban immáron „csak” három lövedék hagyja el a tárat. Fontos megjegyezni, hogy ha a másodlagos funkció élelítésé közben lenyomva tartjuk a bal egér-gombot, akkor az útjukra bocsátott rakéták spirálisan egy pontba tartva haladnak a cél felé.

A Lightning Gun a Tournament Sniper Gunjának megfelelője. Elsődleges tüzelési módjában egy nagy sebességű villámot (a nyáláb útját követve most legalább van esélyünk a lesből támadó ellenfél lokalizálására) bocsát ki, míg másodlagosban Sniper mód-ba kerülve, zoomolva vehetjük célba ellenfeleinket. A tesztelés során ez volt az egyetlen fegyver, mellyel fejlovest



> ION PAINTER



Az UT 2003 legbrutálisabb fegyvere az Ion Painter. Mint ahogy azt a mellékelt ábrán láthatjátok, az orbitális, több gyengawattos lézernyaláb fél képernyőt beborító lökés-hulláma mindent elpusztít, ami a ható-sugarába kerül. A pusztító zöld nyáláb előidé-zéséhez mindössze annyi a dolgunk, hogy néhány másodpercig folyamatosan a célszemé-lyen tartjuk a paintert, majd az égi áldás meg-jelenésével azonnal rohanjuk a detonációtól legtávolabbra eső pontra. Mint ahogy azt a ké-peken láthatjátok, Shoebaronnak esélye sem volt a túlélésre:).



(„Head Shoot”) tudtunk elérni, ami természetesen azonnali elhalálozáshoz vezetett.

Az utolsó klasszikus UT fegyver a legpusztítóbb erejű Redeemer. A nukleáris töltettel rendelkező ágyú elsődleges módjában a Rocket Launcherhez hasonlóan, nyílegyenesen lövi ki töltetét, míg másodlagosan mi magunk vehetjük kezünkbe a rakéta irányítását. Vigyázzunk azonban a használatával, mivel a kilőtt töltény irányítása közben karakterünk egy helyben, mozdulatlanul áll.

A felsorolás végére hagytam a Double Domination-ben, a CTF-ben és a Deathmatch-ben alapfelszerelésnek számító Shield Gun, valamint a CTF-ben és a Bombing Runban használható Translocator.

A Shield Gun elsődleges módjában nagy erejű impulzust bocsát ki, amellyel előlökethetjük magunktól a ránk támadókat, illetve kivitelezhetjük a Quake-ben előszeretettel használt Rocket Jumpot is. Zárlójelben jegyzem meg, hogy a Quake-ben ez sokkal

jobbban működött, volt értelme használni, míg az UT 2003-ban majdhogynem használhatatlan. Nem úgy, mint a másodlagos funkciója, amellyel pajzsgyűrűt vonhatunk magunk köré, ez az energia alapú töltetek ellen teljes, míg a többi lövedéktípus ellen részleges védelemmel bír.

A Translocator a Bombing Run és a CTF játékmódok nélkülözhetetlen kelléke. A klasszikus teleportál már nem csak elérhetetlennek tűnő helyszínekre juthatunk fel, hanem biztonsági kameraként is működtethetjük. Ehhez nincs más dolgunk, mint jobb egérgombbal kilőni a teleport egyseget, majd a földre érkezéskor meg kell nyomnunk a Translocator gyorsbillentyűjét, minek következtében az egység kamera üzemmódba vált. Fontos megjegyezni, hogy az UT-hoz hasonlóan az UT 2003-ban is működik a „Teleport Kill”, azaz ha ráteleportálunk ellenfelünkre, akkor az azonnal meghal.

KÜLÖNLÉGES MOZGÁSHOK. Az UT 2003 az Adrenaline mellett további meglepetéseket is tartogat. Az első és egyben leghasznosabb a dupla ugrás megjelenése, amelynek kivitelezéséhez ugrás közben a levegőben újra meg kell nyomnunk az ugrás billentyűjét. A netes társadalom szerint ugyancsak kiválóan használható az oldalazó ugrás („Dodging”), amellyel pillanatok alatt kikerülhetünk ellenfeleink összütőéből. Használatához két-szer gyorsan egymás után le kell nyomnunk a jobb-ra vagy balra oldalazás (strafe) billentyűjét. Az UT pergő játékmenetében azonban ez a funkció sokszor megbosszulja magát, mivel a harc hevében néha akaratlanul is dupla strafe-et nyomtunk át-ugorva ezzel az életfontosságú egészségügyi csomagokat, és így a hatodik ehhez hasonló eset után kikapcsoltuk azt.

A harmadik különleges mozgás a falról ugrás, azaz a „Wall Jump”. Ennek kivitelezése azonban nem túl egyszerű. Folyamatos haladás mellett ugorjunk neki a falnak, majd a felületet érintve egy újabb ugrás kíséretében oldalazunk a faliat ellenkező irányba.

HONHLÚZÓ. Szokás szerint a cikk végére maradt az értékelés. Az Unreal Tournament 2003 véroptin kivitelezett mestermunka, amelyhez foghatóval csak nagy ritkán fut össze az ember. Káprázatos grafika, pergő és vidám játékmenet, csodálatos ze-

ne, átgondolt játékmódok és kiváló gépi ellenfelek emelik a hallhatatlanok csarnokába. Mindezek ellenére azonban nem voltam/voltunk teljesen megelégedve a végeredménnyel, és ennek tükrében született meg a 91%-os eredmény. Hogy hová tűnt a maradék 9%?? A válasz még mindig a Quake III Arénában keresendő.

A hosszadalmas tesztelési időszak alatt többször keltünk ki magunkból a játék fizikája – itt most nem a Karma motorra gondolok – és az ellenfelek aránylag kis mérete miatt. Sokszor nevetve és értetlenül bámultuk a monitort, amelyen képtelenek voltunk eltalálni az 1 méterre előttünk lévő, folyamatosan csúszkáló ellenfelet. Ilyen a Quake-ben egyszerűen nem fordulhat elő, ott az ember valahogy egy árnyalattal jobban ura a játéknak, és az esetek többségében az történik, amit el- illetve megtervez, és ebbe még egy pontos rakétatalálat utáni RailGunos kivégzés is beleért. Ugyancsak nehezményeztük, hogy kimaradt a gyorsbillentyűk és a menük sorából a restart opció, így a szervert indító játékos mindvégig előnyű élvezett a sokszor 20-30 másodperces később bekapcsolódó ellenfelekkel szemben.

Mindez persze nem jelenti azt, hogy a Quake III Aréna jobb, mint az UT 2003, egyszerűen csak más. A Digital Extremes jóval többet árul a pénzért, mint anno az id, sokkal átgondoltabb, alaposabb, sokszínűbb portékához jutunk, ha megvásároljuk termékeiket, mely ama kevés programok közé tartozik, amelyek feltétlenül érdemesek erre.

■ SASA

> JÁRÁM AZ UT2003-BAN

A Digital Extremes csapata az UT 2003 Xboxos változatában használható járműveket ígért, ám a tudomány mai állása szerint ezekből a végleges változatban nem valósul meg semmi. Érdekes azonban, hogy egy apró trükk segítségével a PC-s verzióban mégis elővarázsolhatunk egy „Bulldog” névre keresztelt harci járművet.



Először is indítsunk el egy méretesebb pályát lehetőleg Instant action módban, majd a „~” billentyűvel hívjuk elő a konzolt, ahol írjuk be: „ghost”. Ekkor szellemként sérthetetlenül lebeghetünk. Ezt követően ismét hívjuk le a konzolt, majd gépeljük be, hogy „summon vehicles.bulldog”. Amlint ezt megtettük, a pályára pottyann egy Bulldog. Most újra hívjuk le a konzolt, és írjuk be: „suicide”, minek köszönhetően az „enter” lenyomását követően azonnal elhalálozunk, de az imént megidézt járgány megmarad. Most rohanjunk vissza az idezés helyszínére, és a dömpert mellet lépve a konzolba írt „use” paranccsal vegyük birtokunkba azt.

> ÉRTÉKELÉS

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékmeny	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

egy új csatát, a Quake III Aréna

egy új csatát, a Quake III Aréna

> ARÉNA

Unreal Tournament	90%
Quake III Aréna	95%

CONFLICT DESERT STORM

Fejlesztő: Electronic Arts & Kinetic Software Web: www.conflictgame.com



Nyomulnak a konzolok. Kicsit jobban kifejtve ezt a szakszerű állítást: egyre többször tapasztalhatjuk, hogy a játékokat párhuzamosan kezdik el fejleszteni a három újgenerációs platformra, és ezek után vagy mellé némi csúszással napvilágot lát az ilyen-olyan PC-s átirat is – jobb esetben, mert például az eredetnek Blizzard képes volt cserbenhagyni és elárulni a PC-seket azzal, hogy a Ghost csak konzolra készült el! Ami meglepőbb, hogy egyre több, eddig csak monitoron élvezhető sikerprogramot is konzolosítanak – Age of Empires 2, UT2003, sőt, úgy tűnik, még a Doom 3 is erre a sorsra jut majd. Utóbbi még talán a jobbik eshetőség, mert engem aztán igazán nem zavar, hogy mennyire butítják vissza a program egyes részelt, hogy konzolon is élvezhető legyen.

Az viszont gázosabb, ha a fejlesztés párhuzamosan folyik PS2-re, Xboxra és PC-re, így a mi verzióink önkéntelenül is örökölni fogja a konzolsajátosságokat: gyengébb vagy elmosódottabb grafika, esetenként irányításbeli gondok, egyszerűbb játékmenet. Pontosan ez a helyzet a Desert Storm esetében is.

A képeket nézve talán nem egészen egyértelmű: a Desert Storm elsősorban külső nézetes taktikai shooter. Nem ugrálunk, mint Lara néni, nem rontunk be ész nélkül az állig felfegyverzett emberekkel teli szobába, mint Max Payne, hanem szép lassan, mindent előre megtervezve, szisztematikusan írjuk ki a rosszfiúkat.

A címből sejthető, hogy a mielő ezúttal az alig tíz évvel ezelőtti iráni hadszíntér, a mi feladatunk pedig, hogy a világrendre önkéntesen felugyelve az Egyesült

Államok vagy Nagy-Britannia különleges erőinek kötelékében rendre utasítsuk a Kuvait elleni agresszort. Mint az ilyen típusú játékok esetében általános, most sem leszünk egyedül. A lassacskán négy főre bővülő csapat menedzselése is teljes mértékben ránk hárul majd. Ezt hasonlóan, sőt, még egyszerűbben oldották meg, mint az előző számban tesztelt The Thingben. Alapvető utasításokat követés, menj ide-oda, maradj a helyeden – adhatunk külön-külön minden egyes társunknak. Ami eltérő, hogy most akármikor átvesszük bármelyik csapattag irányítá-





sát. A legelső küldetés elején még egyedül leszünk, aztán sorra csatlakoznak majd hozzánk a különböző képzettségekben jártas szakemberek.

Komolyabb különbség azonban nincs köztük, általában csak a felszerelésük más – amelyet érdekes módon most nem lehet átadni –, illetve az egyes katonai képzettségekben való tapasztalásukban különböznek. Igen, az akciójátékokban általánossá váló Jedi Knight 2, Nolf 2 - RPG-tendencia ebben a programban is megfigyelhető. A csapattagok az alapvető jártasságokban valamelyest különböznek, és ezeket a sikeres küldetések végén kedvünk szerint továbbfejleszthetjük. Egyébként az egyes bevetések után teljes körű, mindenre kiterjedő statisztikát is kapunk az adott küldetésben, és az egész játékban nyújtott ügyködésünkről – bár nem hiszem, hogy a jobb pontszámelérlés újrajrásra ösztönöz lenné.

JÁTÉKMENET. Tudni kell rólam, hogy alapvetően idegileg nem igazán jól viselem, mikor egyetlen sunyin elbújt kommandós egy géppuskasorozattal lelő, vagy riadót fúj, és kezdek el előlőri az adott pályát. Ellenben a Desert Storm igenis taktikai shooter, tehát elvileg könnyen előfordulhatna ilyesmi eset – kezdetben gyanakodtam is, hogy Sasa ki akar készíteni, azért adott ilyen játékok tesztelni. Mint azonban kiderült, játékokat-vezetők nem ilyen megátalkodott – vagy csak elszámította magát –, ugyanis a program, köszönhetően talán a konzolokra jellemző gördülékeny játékmenetnek, igencsak arcade jellegűre sikerült. Persze osonni, küszni-mászni kell itt is – ugarni megint csak nem lehet –, de nagyon könnyű becserkészni az ellenfeleket, és már egy-két jól irányzott golyóval ki lehet fektetni őket. Életerőnk és tétlenségünk mennyisége is valamivel több, mint más, hasonló játékokban, és nincsenek sunyin megbújt orlvőzések, vagy ügymond szivatos helyek.

Még meghalni sem nagyon tudunk, mert ha lelőünk adott karakterünket, az nem fekszik ki véglegesen, csupán cselekvésre képtelen, nyűgös sebesült lesz, akit a többiek mentőlóda segítségével azonnal ismét csatasorba állíthatnak. Szóval, ha csak egyetlen emberünk is életben marad, az az összes többi talpra tudja állítani – ha nem a legnehezebb fokozaton játszunk.

A pályák és a küldetések felépítésével teljesen meg vagyok elégedve. Persze ne várjon senki bármilyen forradalmi újítást, de egytől-egyig igenis hihetően és hangulatosan vannak megvalósítva. Minden esetben több, egymással gyakran összefüggő, változatos részfeladattal kell végrehajtanunk. Bevetés előtt, hála a modern műholdtechnikának, pontosan tájékozódhatunk a helyszín felépítéséről, az elkerülendő, illetve az elfoglalandó területekről, továbbá küldetés közben is bármikor segítségül hívhatjuk a minden csíncsárától mentes térképet.

Hangulatfokozásul esetenként lehetőségünk nyílik járművezetésre – igaz, a Battlefieldhez képest a program igen gyenge fizikával és választékkal rendelkezik –, esetenként pedig légi bombázást is kérhetünk a célpontra. Fegyverzetet tekintve nem leszünk túlságosan eleresztve, a már unalomig ismert mesterlövészpuska-géppityu-tankelhárító lesznek leggyakrabban használt kelleink. A fegyverek többségéhez zoom-mód is tartozik tovább könnyítve amúgy sem túlságosan nehéz dolgunkat. A pályánként engedélyezett két alkalommal menthetünk, azt viszont tetszőleges helyen – ez a megkötés azonban egyáltalán nem zavaró a könnyű játékmenetnek köszönhetően.

MÉGIS, MITŐL JÓ EZ A JÁTÉK? Én csodálkoztam a legjobban, mennyire leköt egy ilyen típusú egyszer,

rú, grafikailag az átlagtól erősen elmaradó program. Igaz, a PS2-es verzióhoz képest jóval részletesebb textúrákkal találkozhatunk, de PC-n ez a teljesítmény még mindig nagyon gyér.

A táj gyakran nagyon egyhangú a kevés tereptárgynak és a szokásos, konzolos papíréregnek köszönhetően. Ami élteti a játékot, az a 100%-osan eltálatalt zené és hangok. Ugyan nem az a fajta muzsika, amelyet éjjel-nappal hallgat az ember, de a küldetésekhez tökéletesen passzol. Emellett kommandós társaink kommentálásai is nagyon eltálatáltak – embereink a szituációhoz megfelelően suttoznak, illetve üvöltenek –, bár nagyon kevés van belőlük. Ugyanígy a zeneszámok közül is csak néhány ismétlődik, de azok tényleg nagyon ott vannak. Ilyen aláfestés mellett pedig a grafikus engine már nem is tűnik olyan csúnyának, sőt, a kissé puntán motorral együtt érdekes hangulatot áraszt, ami a könnyed játékmenettel megdobva olyan játékká forrasztja össze a programot, amelynek minden akciódölvőnek érdemes egy esélyt adnia. ■ GREGS

» ÉRTÉHELES



NO ONE LIVES FOREVER 2

Nem számít különösebb ritkaságnak, hogy az „Év ilyen-olyan kategóriájú játéka” címet egy, a karácsonyi időszakra megjelenő game nyeri el az Internetes és papír alapú játéklapok szavazásán. Az azonban meglepőnek számít, ha az a bizonyos játék lényegében a semmiből bukkan fel, zero háttér hype-pal. Márpedig 2000-ben a No One Lives Forever pontosan ezt játszotta el sokak csodálkozására, ám az akciójátékok szerelmeseinek legnagyobb örömére. Bár lopakodós játék volt a piacon előtte is (Thief sorozat), ám a Monolith fejlesztőinek sikerült a löbbőbb módon összekutyni, ezzel maximálisra növelték a játék „fun factor”-át. Szűk két évvel az első rész megjelenése után itt a NOLF 2, amely mögött már ott volt a hype, a játékosok és a konkurencia figyelmé. Természetesen a legnagyobb kérdés az volt, hogy képes-e felnőni a második rész az elődhöz, főképp játékelmény szempontjából. Mivel a szerzők közöttől eltérő vélemények alakultak ki erről, ezért a globális méretű verekedés után ép kézzel rendelkező embernek, jelen esetben nekem kellett megírnom a cikket.

A NOLF 2 két CD-nyi terjedelme tizenöt fejezetre elegendő anyagot tartalmaz 44 pályán keresztül, melyek olykor ismétlődnek, legfeljebb más megvilágításban vagy feladattal. Ez az első rész 60 pályához képest visszalépés, és ezért az sem meglepő, hogy a második rész érezhetően rövidebb, mint az első. Talán ez a rövidség a játék egyik legnagyobb baja, hisz normál nehézségi szinten keresztül lehet rajta futni egy hétvége alatt. Ha vesszük magunknak a fáradságot és időt, és benézünk minden részbe és mappába, illetve magasabb nehézségi fokozaton toljuk a gammát, akkor a játékidő kitolható további két éjszakával. Mivel létezik a játéknak egy kooperatív multiplayer része is, amely további öt fejezetet tartalmaz (a single playerben már bejárt pályákból, más feladatokkal), illetve amelyeket egyedül is végig lehet nyomni, ha mi vagyunk a Host, akkor további 3-5 órát lehet kisasztolni a NOLF 2-ből.

Ezzel vége is a siránkozásnak, lássuk a lényegét, magát a játékot. Természetesen a második részben is a szexi, mellesleg skót származású Cate Archer szerepében domborít (szó szerint, mivel van mit) a játékos, aki továbbra is a UNITY nevű brit titkosszolgálati szervezet szatúrőgnőke. A háttérsztori szerint a második rész eseményei cirka egy évvel az első rész vége után történnek, és a célunk ismét a szörnyen-nagyon-brutál módon gonosz H.A.R.M. (a „harm” jelentése az angolban: ártalom - a sztorij folyamán Cate előlvas egy mappát, amelyben jelentik a HARM-osoknak egy konkurens cég, a M.A.L.A.D.I.T.Y. (betegségre utaló rövidítés) feltűnését, hehe) szervezet, illetve főnökének megállítás, röviden a világot kell megmenteni egy USA-orosz konfliktus nukleáris háborúba történő eskalálódásától. A visszatérő szerep-

lőkről szólván ismét aktívan részt vesz életünkben a kökemény skót, Magnus Armstrong, aki Cate legfontosabb segítőtársa, és akit egyben főhősnőnk többször megment a megmordulástól. A helyszínek változatosság (Japán, Szerbia, Ohio, tengeraltati bázis, India, titkiv tengeri sziget stb.), és, még a UNITY bázisra is eljutunk egy fejezet erejéig. A sztori jó, és nagyban segít az átélésben a számos, olykor igen hosszú átvezető animáció is. A pályadesign és a pontosan megszabott fő feladatok igencsak lineáris játékmeneget eredményeznek, ám ez - pontosan az erős sztori miatt - kevésbé zavaró. A tudatosan a mozi-filmeket idéző hangulat tovább csökkenti a játékmeneget egyszerűsége miatt ellenérzéseket (a lényegében intro Japán pályák után van a főcím, míg a legvégén stábilista). Maguk a pályák nem túl nagyok, átláthatók - látszik, hogy a játéknak bele kellett férnie a 128 mega RAM-os gépek agyába is (Win 98 alatt ennyi a minimum memóriakövetelmény).

A NOLF 2 alatt a LithTech 3, avagy Jupiter motor dolgozik. Nyugodt szívvel állíthatom, hogy a játék ilyen szempontból - megállítja a helyét a mostanában megjelent stuffok között. Tény, hogy technológiában nem tudja felvenni a versenyt az Unreal Warfare motorral, ám a NOLF-





Cate bőrkabán



Legyen inkább szex...



Valahol Ramallahban

os érzéshez jobban igazodik a Jupiter kicsit „rajzfilmesebb” engine-je. A Jupiterben a víz és a jeges felületek megjelenítése szemet gyönyörködtető, és a szereplők arcjátéka is kimagasló. Ugyancsak pozitív, hogy 1024x768 képpontos felbontástól (High Detail) felfelé már minden, a játékokban szereplő felirat (poszterek, étlapok, táblák, fegyverek jelzései stb.) tökéletes minőségben olvasható. A textúrák a kiemelt helyeken nagyon jók, a kevésbé lényeges pontokon alacsonyabb részletességűek, ám még elfogadhatók.

A motor szempontjából a clipping gondot jelent. Magyarul az elterült ellenfelek imádnak belelőgni a falba, a lépcsőbe, a tereptárgyba. A jelenlenség nem vesztes, de néhol előfordul. A Jupiter fizikáért felelős rutinjai a mostani FPS-ekhez mérten átlagosak. A fejlesztők megpróbálták implementálni a „lelővölmielőköm a lépcsőn, akkor bucskázik a csávó” rutinokat is, ám ez csak félg-meddig sikerült. Vagyis túl jól, ugyanis a lejtőn lelőkött HARM katona olyan lendülettel indul meg, mint egy pattogó gumilabda. A való életben egy-két átfordulás után a súrlódás miatt megállna. Ez akkor zavaró igazán, amikor el akarjuk venni a nála levő cuccokat, ám ezért le kell gyalogolnunk a lejtő aljára... A motor további előnye az UW-rei szemben, hogy elég alá egy gyengébb konfigurációra. Végeztem némi kutatást a következő eredményekkel: AMD Duron 800 MHz procival, 256 MB RAM-mal (XP alatt ennyi a minimum) és egy GeForce2 MX400 64 MB videokártyával nagyon flotul ment 800x600x32-es felbontásban, Medium Detail részletességgel. Thunderbird 1000-es CPU-val és GeForce3 Ti 200 kártyával, szintén 256 MB RAM-mal a felbontást már felejtébb lehet to-

ni 1024x768 képpontra 32 bites színmélység mellett. Athlon XP 1800+, 512 MB RAM és Radeon 8500-as kártyával 1024x768x32, High Detailben teljesen jól megy. Más kérdés - és ez a játék readme-jében is szerepel -, hogy ilyen chipkészlettel a játék hajlamos a sűrű fagyásra. Tapasztalataim szerint valamilyen csak a Chapter 5 után. A fenti konfiguráción Ti 4600-as kártyával a játék szintén jól ment, de valamilyen néha beszagadt. Mivel hasonló gondja akadt nagyjából hasonló körülmények között Sasának is, ezért valószínű, hogy a nagy Nvidia logó ellenére a Jupiter motor és a Detonator driver még nincs 100%-osan összehajszolva. Az ATI Radeon 9700 Pro-s kártya megoldotta a problémát...

A NOLF 2 mesterséges intelligenciája igen jó, az ellenfelek lönek, fedezéket keresnek, aztán újra előjönnek löni, emellett felfigyelnek a neszekre, az általunk hagyott lábnyomokra, riadóztatják egymást, sőt, a sötét szobákban a patkányok is szerzetsejével futnak, ha belépünk. A francia pantomimesek által lenyomott break dance a túzpárbj közepette nem AI elem, hanem egyszerűen humor... Ami még nagyon fontos, a NOLF 2-ben nincsenek falban elakadó, vagy irracionális módon cselelgő ellenfelek, bár némelyik kissé túlzottan is vakmerő: lövők rá SMG-vel, ő meg csak jön, mintha tetőtől talpig be lenne bugyolálva három centi vastag keviárba. A végkifejtés nem lehet kétséges. Mindemellett az ellenfelek beszélgetnek egymással (igaz, ezek a dumák általában scriptelt események), elmennek kicsavarni a répát stb., szóval élük mindennapi életüket a feladatuk megszabta kereteken belül.

Ez ugyan nem csak motor kérdése, hanem a design és minőségbiztosítás is, mindenesetre a NOLF 2 az eseti videokártya driverekkel való összeveszésen felül kimondottan bugmentes játék, nekem legalábbis egyetlen kisebb hibába sem sikerült belefutnom. Ez manapság a félg elkészült piacra dobott játékok (legdurvább példája ennek a nemrég megjelent Sniper: Path of Vengeance, amelyik az első átvezető anim során kifagyott a konfiguráción részén, és amelyiket csak a második hivatalos patch orvosolt, emellett még jó ronda is) korábban duplán is dicséretes. Az meg egy másik történet, hogy az ATI még mindig képtelen rendes drivert készíteni (a szóban forgó Catalyst 02.3 pl. az IWD2-vel is fagy, mint atom Radeon kártyákon),

az Nvidia meg optimalizálni nem tud adott játékhoz, csak logót bevarni a nyitó képernyőbe.

ÖSSZEFOGLALÓ A NOLF 2 fentebb kitárgyalt elemei lényegében csak a kőritést adják ahhoz a játékményhez, amelyet az olyan lopakodós FPS-ek nyújtanak, amelyek a lehető legkevésbé veszik komolyan magukat. Ugyanis ez - az elődökhöz hasonlóan - a NOLF 2 sava-borsa. A nyulakkal megrakott „halálcsapda”, vagy az első részből megismert Tom Goodman kettős ügynök levelezése arról, hogy képtelen nőket szerezni magának, vagy a bérnyílós ninka lányok beszélgetése egymás között arról, hogy csokoládéval kell kiengesztelni a nagyit - mind arról szól, hogy a nagyszabásúnak tűnő események/emberek mögött sokszor triviális, sokszor vicces apróságok bújnak meg. Ugyanezt sugallja a játék főgonoszainak megformálása: a kopaszodó



A Looking Glass műfajteremtő „first person sneaker”-e, amelyben először kellett szembeesnünk a játékosoknak azzal, hogy nem mindig célravező az agyatlan shotgunozás.



A folytatás nagyobb pályákat és differenciáltabb kudarcsokat tartalmazott, emellett a fény/árnyékok viszonyok erősebb kihasználását igényelte a játékosoktól.



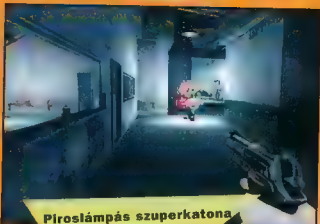
A Fox Interactive humoralból lélelt elsőszemélyű képmjátéknak első, elsopró sikerű kiadása. Szinte minden szakújság az év akciójátékának választotta. Az már csak hab a tortára, hogy a főszereplő, kissé öntörvényű Cate Archer egyenmar kult-lannya avanzsált a számítógépes játékok kedvelőinek körében.



Problémái vannak uram?



Killing spree



Piroslámpás szuperkatona

HARM vezér, akit folyton cseszeget az anyja telefonon, amikor épp a világ lerombolásán fáradozik, vagy Pierre, az apró termetű „Pantomim Király”, a gyilkos pantomimesek vezére. Már saját magunk (azaz Cate) kigúnyolása, amikor Haiót játszunk, azaz Armstrong nyakába ugorva gépfegyverezünk le az ellent, miközben a nagydarab skót egy tricikliszerűséget hajt. Az sem piskóta, amikor a HARM közkatonának „Medic!”-et kiáltanak, ha megsebesítjük őket... Bár a NOLF 2-ben megbúvó poénok jó része csak kisebb mosolyt csal az arcunkra, ám a lélektörőnek teljes mértékben sikerült elkerülniük az erőltetett humorokat vagy szituációkat. A kedvencemet még nem is említettem: a kökemény ügynök Cate, aki szempillantás alatt fejbe löv akár kit, elkezd kislány módjára játszani a katicabogár kinézetű telefonos poloskával. Kontraszt a javából. És bár Miss Archer is a világot elpusztítani készülő HARM-ot próbálja meg legyőzni eme kalandjában, ám a NOLF 2 mégis az összes hasonló sémára épülő játéknak (kb. a felhozatal 80%-a) a paródiája. És mint ilyen, remekel.

Aki „happy shooter” játékmenetet vár (á la Serious Sam vagy Duke 3D), annak csalatkoznia kell. Sok küldetést csak és kizárólag gyilkosság nélkül, azaz legfőképpen lopakodva és sűrűn rejtőzködve lehet megoldani. Ilyen például India, ahol sok helyütt a tűzött gyilkolászásnak vagy csellelenségnek állásviszátöltés az eredménye - ez a pálya emiatt kicsit frusztráló is. Amúgy sem árt kizsákmányni a rejtékhelyeket (amit a program jelez is egy szem alakú ikonnal), és kerülni a riadóztatást, ugyanis ekkor rengeteg ór zúdul a nyakunkba, akiknek leküzdése - főleg magasabb nehézségi fokozatban - komoly kihívás. Szerencsére az első résztől eltérően a riadóztatás nem jelenti automatikusan a küldetés bukását, hanem lehetőségünk van élni fegyvereink tűzerejével, illetve rejtőzködési képességeinkkel.

A fejlettebb grafikus motor, fizika és AI melletti lényeges újítás került a játék koncepciójába is: a küldetések sikeres teljesítéséért, az opcionális fel-

adatok megoldásáért, illetve dokumentumok gyűjtéséért skill pontokat kapunk, amelyeket aztán egyes tulajdonságaink (Armor/Stamina/Stealth/Marksmanship/Weapons/Carrying/Gadgets stb.) fejlesztésére használhatunk fel. Mindegyik tulajdonság jól jöhet egyes helyzetekben, de tapasztalatom szerint elsősorban a Stealth/Stamina/Armor triót kell igazán kiemelten kezelni, ezek mellett nem árt a többi tulajdonságra is rakni két-három fokozatot, a Carryingre mondjuk hármat feltétlenül. Stealth nélkül igen nehezen leszünk meg, a magasabb szintű Health és Armor pedig a kikerülhetetlen ősz szecesszapasok túlélésében segít. A Carrying táplálása pedig azt biztosítja, hogy ne a lehető legrosszabbkor fussunk ki a szituációból adekvát löszerből.

A skillt öt fokozatban fejleszthetők egészen Master szintig, egyre növekvő költséggel (Amateur 1000 skill pont, Master 4000 skill pont).

Ahhoz, hogy minél több skill pontot gyűjtünk, feltétlenül járjuk be a pályák legelguggottabb részeit is (a készítőket imádták ilyen helyekre dugni a 200 SP értékű Spy Manualeket), kussassunk át minden fiókot és szekrényt, és figyeljünk a tereptárgyakra (főleg a házak falára) szögezett cédulákra.



Amikor főgonosszal küzdünk (zöld/piros állapotcsík a képernyő tetején), akkor biztosak lehetünk benne, hogy van valahol a közelben egy Spy Manual is. (Pi. Pierre-nél az egyik számítógép billentyűzetén, Isakónál meg az egyik konyhai szekrényben, amelynek lifeg az ajtaja). Próbáljuk meg mindenképpen végrehajtani az opcionális küldetéseket is, több száz SP a jutalom (azaz a munkadíj). Egyébként a Searching skill kicsit visszacsatolással jellegű: három fokozati pont felett már van esélyünk arra, hogy az átkutatott emberkeknél egyenként 20 SP-t érő, amúgy semmitmondó tartalmú levélkét találjunk. Ezzel kapcsolatban megjegyzem, hogy sok helyütt találkoznunk fogunk a gonosz erők tudományos munkatársaival. Őket szívfájdalom nélkül főbe löhetjük (hacsak a jelenlétük nem mission critical), mert sokszor van náluk értékes cucc (armor pad, levélke stb.). Humánusabbak alkalmazhatnak tranqüilizier gunt is

A fegyverarzenál az első részhez képest nem változott igazán, talán kicsit bővebb lett a gránátfélék csoportja (van savas, vízgörgő, flashbang, altató, normál frag stb.). Pozitívum, hogy szinte mindegyik fegyvernek megvan a maga helye és ideje. A hangtompított .32-es pisztolyok közpántávról remek fej lövéseket lehet leadni, a hangtompított, illetve hangos SMG nagy tűzgyorsaságú fegyver, sok, közelben levő ellenhez, az AK-47 közelre és közpántára alkalmas, ha rengetegen roantanak ránk, a mesterlövész puská rendeltetése pedig egyértelmű. Ez utóbbról el kell mondanai, hogy a löszerevé (.308 FMJ) bánnunk csínján, ugyanis talán a játék leghatékonyabb fegyvere, még ha tűzgyorsasága alacsony is. Mivel mesterlövészpuskájól van szó, ezért torkolati energiája magas: a lövedék nagy sebességgel, ennek megfelelően a játékban is elegendő egyetlen lövés közelről a testbe, hogy ki nyúljon az élelen. Biztos halál. A combat shotgun igazán a robbanó lövedékkel



Jeg felsőfokon, érzed...



Ökoszadizmus



Fülbölvést vállaltok



Volt test, nincs test...



Egy újabb főgonosz. :)



Felfortt agyviz

utós, amúgy csak közvetlen közelről fejbe használatos (nem a sajátunkba). A sima frag gránát is hatékony eszköz, a kéjgázas változatot meg azért érdemes legalább egyszer kipróbálni, mert az ellenfelek nagyon idétlenül rohognak tőle.

Egyik legfontosabb kvázi fegyverünk a utility launcher lesz, amelyből egyrészt a biztonsági kamerákat kikészít, másrészt nyugtató lovedékeket tudunk kilőni. Ezen felül a játék utolsó fejezetében ez válik az ultimate weaponné, de hogy miért, azt fedezze fel mindenki magának. A nyomkövető muníciót egyszer sem használtam a játék folyamán, szerintem feleslegesen.

Relaxálásunkra áll még a rakétavető (illeszünk nélküle is) és az elegcsu hatékonysági fóká pengés fegyverek (tulwar, katana), ez utóbbit lényegében csak az isako elleni küzdelemben kotelező használnunk.

Cate kelléktárába tartoznak még a mindenfélenek álcázott zárhekkelő, hegesztő, dekdőlő, fotográfáló stb. eszközök, amelyeknek konkrét feladata van minden pályán, a legtöbb esetben a megfelelő

kutyuk nélkül nem is lehet továbbjutni az adott szintről. Szerencsére ezeket vagy már kapasból a küldetés elején megkapjuk, vagy könnyen rájuk bukkanhatunk a pályán. A katicabogárról már beszéltem... haha. Közvetett módon tartozik a felszerelésünkhöz a játék egyetlen Cate által vezethető járműve, a hősikő, melyet a szibériai pályákon lesz alkalmunk használni. Semmi különös, ám hozzáad a játékelményhez, másrészt azokat a távoliságokat legyalogolni kicsit erős lenne.

Végül a fegyvereknél járva leírom a kedvenc taktikámat, amelyet a „lóvoldozós pályákon” alkalmaztam: mesterlövész puskával leszedtem 1-2 embert, mire a többi rossz ember elkezdett rohanni felém, akiket aztán a .32-eszel tizedeltem fejlovesekkel. Amikor pedig a közelbe értek, akkor AK-47/SMG volt a fogadtatás. Ehhez a taktikához mondjuk nem árt a Weapons skillt kicsit tuningolni, hogy Cate ne tető lassan váltsa a fegyverek között.

„FŐGONOSZ” Először beszéljünk a zenéről. Nem rossz, és több helyütt a NOLF-ből visszatérő motívumokkal találkozunk, aminek inkább örülünk, mintsem bosszankodunk a „spórolás” okán. Más kérdés, hogy a szibériai pályán töltött második óra után a balalajka beütésű zene már kissé idegesítő volt, de többségében a helyszínhez illő és a környezetbe olvadó muzsika fogad. Fontos fetaure-je a játéknak a dinamikus zene. Ez annyit fed, hogy amennyiben ellenség van a közelben, akkor a zene uteme felgyorsul, ha meg elmúlt a veszély, akkor visszaáll nyugisba. Nagyon hasznos szolgáltatás. A hangokról szólv elsőként annyit, hogy megváltozott a Cate Archer hangját adó színeszű személye - szerintem a NOLF-ös jobb volt, de ez utóbbit sem katasztrofális. A játék folyamán, de főleg az átvázeltő animokban a készítők jól alkalmazták a lip-syncet, a Jupiter motor ebben is igen erős. A fő- és mellékszereplők hangja nagyon jól eltálat, és az akcentusok is bejötték nekem.

„FŐGONOSZ” A NOLF 2 egyértelműen a single player részre lett kihegyezve, a fentebb már említett ot-küldetésnyi kooperatív multiplayer lehetőség feltehetőleg csak azért került bele a játékba, hogy „azé má legyen benne valami olyan stuff is, amit a haverokkal együtt lehet tóni”.

Ha mindent összevetnénk, és egy mondatba sűríténék, akkor az „a NOLF 2 rövid, ámde velős” eredményt hozná. Bár ez az én (és Sasa egyetértett ebben velem) szubjektív véleményem, és mindenki nek szíve joga felülbírálni, mután végignyomta a játékot, ám szerintem a második rész játékelménye alacsonyabb, mint az elsőé, és itt most a rövidobb játékossztól etekintettem. Ennek ellenére a No One Lives Forever 2 mindenképpen fogyasztásra ajánlott csamege az elsőszemélyű akciójátékok szegmensében, és szinte bizonyosra veszem, hogy az „Ev akciójátéka/FPS-e” választásokon ott lesz az első háromban.

És mivel a stáblista utáni animban a „fő-gonosz” beígéri, hogy ezzel még semminek sincs vége, ezért várhatjuk a folytatást. A kérdés már csak az, hogy NOLF 3 vagy mission disc formájában lesz hozzáférhető. **TIG**

Néhány tudnivaló a játékban megjelenő fegyverek kapcsán. A kaliber vagy .cal a fegyvercső belső átmérőjére vonatkozik, amely nagyjából megegyezik a löszer átmérőjével, és általában nagyságban az inch (1 inch = 25,4 mm) századrészeben szokás megadni, ám akadnak kvételek is (pl. .38 Spec.). Az AK-47 esetében a kaliber mm adata után a huvely hosszát adják meg.

A gauge a sörétes puskák kaliberének meghatározására szolgál, és úgy számolják, hogy egy fontnyi (kb. 45 dkg) anyagból hány teljesen gömbölyű ölmogyoló fér bele a csőbe. Ha elméletileg számolunk, akkor a játékban megjelenő combat shotgun nagyjából .729 kaliberű



A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Köszöntök mindenkit a játékfejlesztés nagyjait bemutató rovat első vendégszerzőjeként. Ezúttal az iparág talán legismertebb személyiségével foglalkozunk, akinek azonban meglepő módon igen sok fehér folt akad a múltjában. Következzen tehát egy élő legenda:

A PROGRAMOZÓ:

JOHN CARMACK

John, avagy „A” Carmack, ahogy az öt már-már vallásos tisztelettel övező rajongói nevezik, a játékfejlesztők második generációjához tartozik; a 8-bites hőskorból kimaradt, és már az első játkéai is csak PC-n jelentek meg. Ennek ellenére a számítógépekkel való ismerkedést ő is a legendás Apple II-esen kezdte, a nyolcvanas évek vége felé azonban ez a masina már igencsak elmaradottnak számított. Az átlagon felüli képességeivel valamilyen szinten már ekkor is tisztában lévő Carmack hiába próbálta szüleit rávenni arra, hogy támogassák programozási ambícióit, és az ebből fakadó frusztrációknak köszönhetően kifejezetten rossz gyerekeknek számított. Házi készítésű bombák és egyéves nevelőintézeti tartózkodás is akad a múltjában... Műszaki érdeklődése Carmack-et idővel az egyetemre vezette, ahol újabb súlyos csalódások vártak rá: semmi olyan információval nem találkozott, amit hasznosnak ítélt volna, sőt, legtöbb tanárát kifejezetten lenézte elmaradott tudásukért. Fél év elteltével ott is hagyta az iskolapadot, és szabadúszó programozóként igyekezett boldogulni Kansas Cityben. Ez azonban fájdalmasan kevés volt a megélhetéshez, ezért napközben egy pizzázóban dolgozott másodállásban. Nehéz időszak volt, de kitartása csakharmar meghozta eredményét, ugyanis 1990-ben egy Softdisk nevű, egyszerű programcskák fejlesztésével foglalkozó

„Tudom, hogy a legtöbb embernek nehezebb esik elhinni, de a jövedelmem százszorosára növekedése nem sokat változtatott a személyiségemen. Valóban előnyös helyzet, hogy ennek köszönhetően nem vagyok befolyásolható, de egyértelműen nem ez a legfontosabb célom az életben. Ferrarin járok dolgozni, de a mindennapi életem majdnem teljesen ugyanolyan, mint nyolc évvel ezelőtt volt. Felkelek, munkába megyek, remélhetőleg jó dolgokat csinálók, aztán hazamegyek. Még mindig boldog vagyok. A motiváció nagy része továbbra is belülről származik. Meglátni a helyes megoldást, majd megírni a kódot a semmiből – számomra még mindig ez a programozás alapvető csodája.” – John Carmack 1999-ben.

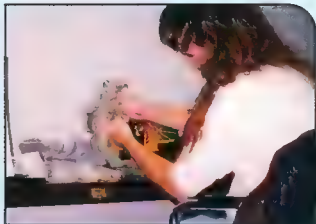
cég állását ajánlott neki. John ezt kapásból elfogadta, ennél a cégnél dolgozott ugyanis valaki, akinek munkáit volt szerencséje ismerni, és akire igencsak felnézett – egy bizonyos John Romeróról volt szó.

Carmack számára a Softdiskes időszak óriási változást hozott: végre olyan emberek vették körül, akiklét rengeteget tanulhatott, ráadásul a cég a megfelelő feltételeket (számítógépek, szakönyvek) is biztosította a számára. Az ekkor még mindig csak tizenkilenc éves John szívcsaként szívta magába az oly régóta áhított tudást, és gyakorlatilag éjjel-nappal a programozáson járt az agya. Az eredmény nem is maradt el: 1990 őszére megírt egy 2D-s scrollozó rutint, amely a Nintendo éppen hatalmas sikereket arató Mario játékaikhoz hasonló, folyamatos háttérmozgatást tett lehetővé PC-n. Egy másik kollégával, Tom Hallal összefogva egy éjszaka alatt megviccelték Romerót, és reggelre a

Super Mario 3 teljes első pályájának lekopintását helyezték el az asztálon „Dangerous Dave in Copyright Infringement” címmel. Az üzleti lehetőséget azonban egyedül a Softdisk vezetősége nem látta meg ebben, így Carmackék végül Jay Wilbur gyártásvezetővel és Adrian Carmack grafikkussal összefogva álltak neki a fejlesztésnek – munkaidő után, titokban. A Commander Keen névre keresztelt platformjáték demója eljutott a shareware piac akkori úttörőjéhez, az Apogee-hez is. Az alapító

Scott Miller Romeróékhoz hasonlóan szintén dollárjeleket kezdett látni a programtól, így aztán le is szerződött a sráccokkal, akik némi anyag támogatás fejében és jó pár átvirrasztott éjszaka árán december 14.-re be is fejezték a játékot. A világot a gonosz idegenektől megmentő vagány kisfiú története igen komoly sikert aratott: a Softdiskes csapat január végén kapta meg az első csekket, amely 10000 dollárról szólt. Johnék természetesen vérszemet kaptak, és meghívták ebédelni a főnököket, akinek aztán szépen bejelentették az ötfős csapat távozását. Utána még beugrottak a Softdiskhez közölni Adriannel, hogy ő valójában aznap felmondott – a szép reményű grafikus pedig jobbnak látta, ha nem tiltakozik, és elfogadja sorsát.

ID SOFTWARE. Az id software-t (melynek helyes kiejtése egyébként simán csak „id”) 1991. február



elsején alapította John Carmack, Adrian Carmack és John Romero; Hall és Wilbur is csatlakozott hozzájuk. A Keen sorozat első trilógiájával több mint kétszáz ezer dollárt keresek, a második trilógiával további félmilliót – ebből a bevételből a kezdetektől fogva biztosíthatták az id teljes függetlenségét. Menet közben további munkákat is be kellett fejezniük a Softdisknek, így aztán John eleinte kevés időt tudott szentelni újabb programozási kísérleteinek, amelyek fő témája a 3D-s megjelenítés volt. Az első komolyabb engine-je egy raycastingnak nevezett eljárásra épült, és Carmack ismét csak egy zseniális trükk bevetésével tette használhatóvá ezt a technológiát. A teljes képernyő összes pixele helyett mindössze egyetlen sorban végzett látószög-vizsgálatot, így csaknem százszorosára gyorsította az algoritmust. Kompromisszumként viszont súlyosan korlátozni kellett a pályák felépítését: teljesen sík padló és mennyezet, egyforma magas falak. Cserébe az engine piszkosul gyors volt, és egy másik újdonsággal, a textúrázással megtámasztva igen jól is nézett ki. Néhány kisebb kaliberű shareware játék (Hover tanks, Catacombs) összeütése után az id stábjá gondolt egy merészet, és a klasszikus 8 bites játék, az Escape from Wolfenstein feldolgozása mellett döntött. A fenegetlen labirintusokat tehát náci katonákkal, tisztekkel, zombikkal pakolták tele, és a főlelenségek között maga Adolf is felbukkant. Rádásznak pedig a képernyő aljára elhelyezték az éppen kiválasztott fegyver képét, ahogyan azt a játékos látna maga előtt – így született meg a First Person Shooter. Emlékeztet újtásként a hagyományos élelterő- és löszkerjelzők mellett a főhős, BJ Blazkowicz szövetségességéig arcoképe is látható volt, aki sérüléseinek függvényében egyre megviseltabb ábrázatot öltött a közölem során.

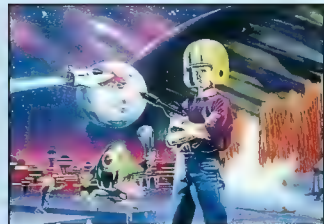
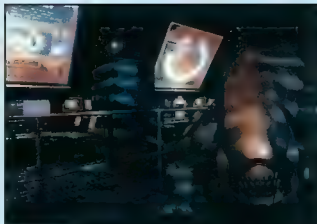
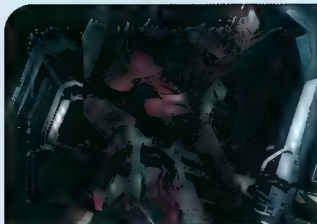
A Wolfenstein 3D 1992 májusában jelent meg, a szokásos 'shareware' konstrukcióban: az első epizód ingyenes és szabadon terjeszthető volt, a többi háromért azonban már fizetni kellett (azaz inkább a napjainkra ipari szabvánnyá vált játszható demó előfutára volt). A teljesen új stílusú, és bizony politikailag kifejezetten inkorrekt játék meghódította a közönséget, a játékosok pedig fizettek is: rendesen a jogdíjakból például Carmack is vehetett magának igazán jó sportkocsit, egy Ferrarit. A várakozásokat felülmúló sikerre való tekintettel a Wolfpack folytatása is készült, amelyet a hagyomá-

nyos módon, kiskereskedelmi forgalomban kívántak értékesíteni: ez volt a Hitler őskeresztény erekek iránti különös érdeklődésére épülő Spear of Destiny. A '92 szeptemberére összeült, lényeges újtásoktól mentes (viszont a Wolfpack sokkal nehezebb) játék tovább gyarapította az id bank-számláját, bár Németországban nem kerülhetett forgalomba, és ott a mai napig sem lehet megrendelni az Apogee weboldaláról. Mindezekon kívül is akadt még valami, amiben a Wolfenstein úttörőnek számított: egyes rajongók beleszúrták a játék file-jaiba, és - a szimpla cheatelésen túllépve - lecserelelték például az ellenfelek grafikáit mindenféle tréfas figurákra; a meztelen nőktől kezdve Beavis & Buttheaden át a jobb sorsra érdemes középiskolai tanárnőig minden volt. Carmackék, nem kis mértékben saját pályafutásuk hasonló akcióinak köszönhetően, semmiféle retorzióval nem élték a lelkes hackerek ellen - sőt, John úgy érezte, hogy ebből ennél sokkal többet is ki lehetne hozni.

DOOM. Carmack természetesen sosem volt elégedett az éppen aktuális engine-jével, és ez a valójában nem 100%-osan 3D-s Wolfensteinre különösen igaz volt. Amíg az id csapat többi tagja a Spear of Destiny készítésével volt elfoglalva, addig John leprogramozott pár új feature-t: textúrázott padlót, változó talajszintet és a távolsággal arányos első-tétedést. Ez volt az első engine, amelyiket egy másik cégnek is értékesítettek: a Raven Software vásárolta meg a Shadowcaster című akciós-RPG játékukhoz. Az ősz beköszöntével Carmack tovább folytatta a kutatást azzal a szándékkal, hogy az engine most már szabálytalan poligonokat is képes legyen kezelni. A megoldást a BSP (binary space partitioning, bináris térfelosztás) technológia jelentette; az ez eredetileg csak önálló 3D-s tárgyak megjelenítésének felgyorsítására szolgáló módszert terjesztette ki a teljes pályára. A hatékony gyakorlati megvalósításhoz ismét kompromisszumra volt szükség: a padló csak vízszintes, a falak pedig csak függőleges felületekből állhattak. A megoldás leegyszerűsítése árán az id azonban egy minden addiginál látványosabb és gyorsabb 3D-s motorhoz jutott, és időközben az új játék koncepciója is megszületett.

Az első elképzelés szerint az Aliens világából indult volna ki, ám a licenctárgyalásokon csakhamar konfliktusba keveredtek; Romeróknak túlságosan

sok alkotói szabadságra lett volna szüksége. A mentőötlet végül Carmacktól érkezett: csinálják meg ugyanazt az alapvetően horrorisztikus jellegű játékokat, de idegenek helyett elvadult pokolfajzatokkal töltsék meg a pályákat; és a játék neve legyen Doom. Tom Hall csakhamar rá is pattant a témára, és csaknem 80 oldalas design dokumentációt készített 'Doom Biblia' néven, komoly kerettörténettel, kalandelemekkel és egybekkel - aminek nagy részét aztán ki is hagyták a játékából. Helyette egy villámgyors tempójú, Adrian 'kissé' elborult grafikáinak és persze Romero sajátos ötleteinek köszönhetően enyhén sátánista beütésű, és nem utolsósorban félelmetes hangulatú FPS született 1993 decemberére. Igazán emlékeztetése azonban a multiplayer opció tette; a helyi hálózaton és modemén keresztül is elérhető kooperatív és - a kapásból fogalommal vált - deathmatch játékmódok ráadásul a Doom 1/3-át tartalmazó shareware változatba is belekerültek. Így aztán az első epizód, a 'Knee-deep in death' hosszú időre a világ legnépszerűbb PC-s játéka lett, a '94 októberére elkészült kereskedelmi változat, a Doom 2 pedig több mint másfélmillió példányban kelt el, ami még ma is fegyveremre méltó sikernek számít. Az id mindezek tetejébe saját forrásból finanszírozta a fejlesztést, ezért igen kedvező megállapodást köthetett a kiadókkal - azaz a megszokottnál jóval magasabb százalékban részesedett a bevételekből. A Doom jelentette az első komoly lépést az id másik fő jövedelemforrása, az engine licencelés szempontjából is: a Raven Software Heretic című fantasy shooterre is igen népszerűnek bizonyult. A Wolfensteines tapasztalatokra való tekintettel Carmack nagy hangsúlyt fektetett a játék bővíthetőségére is. Ennek ellenére az id csak igen egyszerű eszközöket adott ki a Doomhoz; a fejlesztés ugyanis már a Wolfenstein idején is a Steve Jobs-féle NeXT számítógépeken zajlott, így a DoomEd pályaszerkesztő nem futott egyszerű PC-n. A BBS-eken és az éppen komoly terjedésnek induló interneten összeverődő közösségek azonban saját eszközöket készítettek, ami új grafikák és pályák egész áradatát eredményezte. Ez a subkultúra aztán folyamatos munkaerő-utánpótlással is szolgált kezdetben az id, később pedig az egész iparág számára; Tim Wilits például házi készítésű Doom-pályáinak köszönhetően került a csapatba még '93-ban.



QUAKE. Miközben az id népszerűsége, valamint a dolgozók bankszámlája elképesztő sebességgel növekedett, Carmack ismét csak előre, a következő lépésfok felé tekintett. Ez pedig egyértelműen a teljesen 3D-s világ megalkotása volt a Doom korlátok közé szorított pályái és a még mindig csak 2D-s sprite-okat használó ellenfelei után. Gondot csak az jelentett, hogy John ismeretei a 3D-s grafika tudományos hátteréről kissé hiányosak voltak, és ezen a szinten már messze túlhaladta korábbi segítőjét, Romerót is. Mesterre volt tehát szüksége, és csakhamar meg is találta a nyolcvanas-kilencvenes évek egyik elismert programozója, Michael Abrash személyében. Az akkortájt éppen a

Microsoftnál, a Windows NT fejlesztésében tevékenykedő Abrash első körben annak rendje és módja szerint elhajította a huszonéves ifjoncot. Egy alaposabb pillantás Carmack addigi munkásságára, valamint a korábban beigért, 3D-vel kapcsolatos karrierlehetőségek meg nem valószínűsítése azonban rövid idő alatt mégiscsak az id táborába vitte, ahol a kis csapat történetének legkeményebb, de egyben legizgalmasabb időszaka vette éppen kezdetét.

A Quake fejlesztésének másfél éve valószínűleg minden más céget elpusztított volna, és az id is keményen megfizetett a menet közben elkövetett hibáért; az előző cikkből már tudhatjátok, hogy a

teljes designcsapat elhagyta a céget '96-ban. Carmack gyakorlatilag folyamatosan elégedetlen volt az engine-nel, és sok esetben szinte teljesen átírta, így időről időre újra kellett tervezni az egész játékot. Akik emlékeznek a '94-'95 során megjelent előzetesekre és interjúkra, azok tudhatják, hogy az eredeti koncepció szerint a Quake akciós RPG jellegű játék lett volna, löfegyverek nélkül (!), sárkányokkal, félistenek közötti összecsapásokkal és egyéb fantasy elemekkel. A végző játékba ezekből a tervekkel alig néhány elem került bele, például a páncélos lovagok és a balta, mint közelharc-fegyver. A csapata nehezező hihetetlen külső és belső nyomás végül gyilkos hajrához vezetett, melynek keretében lebontották az id iroda belső falait, és mindenkit egyetlen hatalmas közös szobába költöztettek. A Quake azonban mégis elképesztő siker lett, és sok szempontból vízvázlatotnak tekinthető a számítógépes játékok történetében. Előtte is létezett ugyan internetes multiplayer játék és hardveres 3D-s gyorsítás, ám a döntő változásokat ez a program váltotta ki - jórészt a Carmack által megvalósított technológiai vívmányoknak köszönhetően.

A teljesen 3D-s motor kifejlesztése zsákutcákkal és kudarcokkal teli, óriási erőfeszítéseket és kitartást megkövetelő út volt. Carmack már Abrash érkezése előtt túljutott a huszadik tesz-engine szemétté hajtásán (a Wolfenstein is beleszámitva), ám az igazán komoly munka lényegében csak ekkor kezdődött. John egyes esetekben hente (l) állt elő újabb és újabb megoldásokkal az engine legfontosabb bajainak orvoslására; ráadásul az egyes megközelítések rendszerint egészen elképesztő módon különböztek egymástól. Az igazán komoly előrelépéseket szinte sohasem kísérték óriási megvilágosodások; Carmack egyszerűen csak már-már hihetetlen kitartással és rugalmassággal jutott el a legjobb megoldáshoz. Képességei még a tapasztalt vén rókának számító Abrash-t is lenyűgözték, és kettejük együttműködése csakhamar meg is változott: John írta a kódot, Michael pedig az alacsony szintű assemblyoptimalizálást végezte. A Quake végül 1996 júniusában jelent meg, és finanszírozója is élvezte a világot. A szoftveres 3D engine sebessége minden elképzelést felülmúlt, a QuakeC belső nyelv a korábbiakkal sokkal könnyebb bővíthetőséget tett lehetővé, az egyedülálló kliens-szerver felépítés pedig teljesen új lehe-

► FERRARI

Carmack első számú hobbija a drága, gyors és piros autók gyűjtése. Ezzel egybeként még a játékiparon belül sincs teljesen egyedül, nemhogy általánosságban – akad például olyan vicces figura is, aki Schumacher használt Formula 1-es versenygépet vásárolgatja. Ettől függetlenül JC gyűjteménye alighanem még a legelittebb körökben is tisztes érdeklődésre számíthat.

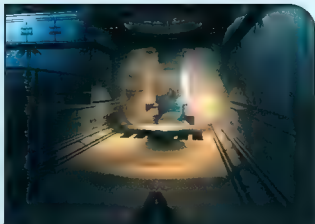
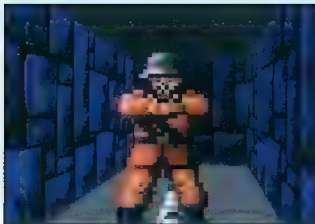
Mind közül a legizgalmasabb egy Testarossa, amely a dupla turbóknak köszönhetően valamivel több, mint 1000 lóerős teljesítményre képes; igaz, kissé érzékeny szerkezet, a Mesquite-i reptér kifutópályáján rendezett id-s gyorsulási versenyen például az egyik feltöltője felrobbant. Szintén különleges modell az 1100 példányban gyártott F40 – a kifejezetten apados járgánnyal a napi közlekedés is nehézkes volt, ennek ellenére sokáig ez számított Carmack kedvencének. Leváltására '98-ban került sor, ekkor a még exkluzívabb (349 példányban gyártott) F50-esnek adta át a helyet. Az F1-ből egyenesen átvett motor azonban kevés volt John számára, ezért kissé megtuningoltatta, úgy +50%-kal – a különböző autómagazinok nem göztek a csodájára jární. Készen volt még egy különleges Ferrari GTO is, szénszálas karosszériával és 5,2 literes, V12-es motorral; de nem kizárt, hogy a gyűjteményre a koronát az idén elkészült Ferrari Enzo teszi majd fel. Ezt a szintén korlátozott számban készülő csodautót kizárólag Ferrari-tulajdonosok vásárolhatják, fejlesztésében egy bizonyos Schumacher is nagy szerepet vállalt – biztos szépen mutatna a garázsban.



E havi leírásunk is Carmack autóival kapcsolatos. Az első QuakeCon F2F-versenyének fődíja John első Ferrarija volt; a kérdésünk pedig eme jármű konkrét típusa. A sorsolásról természetesen a rovat házigazdája gondoskodik majd, tehát a megfejtéseket is neki küldhetitek. A nyeremenről pillanatnyilag fogalmam sincs, de stílusierő egy Ferrarit javasolnék Hancu bácsinak...



Ha már itt tartunk, át is veszem a szót: a múlt havi rejtvényt (ki az a híres sci-fi író, aki a Hyperspeed és a Lightspeed nagy rajongója, mellesleg pedig Sandy Petersenhez hasonlóan szintén mormon vallású?) megfejtése Orson Scott Card volt, ez az átok La-Yosh persze azonban vágta a választ, remélem lesz más helyes megfejtés is, különben megint ő viszi el a díjat... a két hónappal előzőtti rejtvényt (tudjátok, a Bard's tale 1 zeneszerzője: Larry Holland) megint csak egy helyes megfejtés hozott, ráadásul az meg a Stöki volt... (tessék már belehúzni egy kicsit, így minden fél házban belül marad!)



tősegeket nyitott a multiplayer játékok előtt. Sajátos módon a program azonban az igazán nagy lépéseket a kiadása utáni bővítésekkel tette meg: a QuakeWorld tette lehetővé a megfelelő sebességű internetes játékot, a GIQuake pedig a hardveres 3D gyorsítást. Ezeknek az áttöréseknek a hatása a mai napig tartó változásokat indukált a játékiparban, és noha sok esetben más fejlesztők vitték tovább az eredeti elképzeléseket, az id és Carmack érdemei mégis maradandók és vitathatatlanok.

A Softdiskből kilépett lelkes fiatal csapat sem létezett azonban többé: akkor még csak kevesen láthatták, de az id-ben mindennaposok voltak a belső konfliktusok. Ez tulajdonképpen teljesen logikus, hiszen mindannyian erős személyiségek voltak; az elképesztő anyagi és erkölcsi elismeréssel, valamint az ekkor még mindig csak 25 év körüli átlagéletkorral kombinálva mindez egyedülálló környezetet teremtett. A feszültségek végül egy pontra koncentráálódtak, és ez az id jövője volt; Romero elképzelése szerint a cégnek egy több párhuzamos projektet futtató high-tech stúdióvá kellett volna kinőnie magát, azonban a többi tulajdonos, és maga Carmack is eltérő véleményen volt. Más ellentétek is közrejátszottak, például a stabil fejlesztési környezet hiánya, vagy az extravagáns designer erőszódó sztárralírói és munka helyett IRC-n töltött estéi. Végül a kezdetcsapat nagyobbik része a távozás mellett döntött: tehát Romerón kívül a szintén designer Tom Hall, akivel megalapították az Ion Stormot; Jay Wilbur, aki a Gathering of Developers kiadóhoz csatlakozott, valamint a múlt hónapban említett Sandy Petersen. Az id harmadik tulajdonosa Romero helyett a '92-ben felvett grafikus, Kevin Cloud lett, az élet pedig ment tovább.

QUAKE. A Quake név Carmack pályafutásának sajátos, átmeneti szakaszát fémjelzte. A felújírt engine-licenclési ügyletagnak köszönhetően az id még a korábbiaknál is több pénzt keresett, és a továbbra is sikeres játékoknak köszönhetően egyre nőtt ismertsége és népszerűsége is. A videokártya-fejlesztő cégeken kívül tanácsát kérte az Apple-höz visszatért Steve Jobs és az Xbox játékkonzol elindításakor Bill Gates is. Rendszeresen frissített, az iparágról alkotott véleményeit és a vele történő fontosabb eseményeket is dokumentáló munkanaplóját tömegek olvasták, a legmenőbb híroldalak az új frissítéseket órákon belül leközlözték. Innen

értesült a közvélemény sok id-s alkalmazott felvételéről és elbocsátásáról (például Brian Hook, vagy Amencan McGee esetében), a cég terveiről, de arról is, hogy John 2000-ben feleségül vette a korábban az id-nél dolgozó Katherine Anna Kanget. A Quake-sorozat körül kialakuló online közösségekben Carmack igen komoly részt vállalt folyamatosan figyelembe véve a játékosok visszajelzéseit. Az aktuális fejlesztőeszközök, majd a korábbi id-s motorok forráskódjának kiadásával nagyban segítette a mod-készítők és úgy általában az egész iparág munkáját. Ehhez kapcsolódóan a nyílt forráskódú és ingyenes szoftverek fejlesztését is állandóan támogatta szóval, tettel és pénzzel is; a Quake3 megjelenése idején például saját maga javította ki a linuxos Matrox videokártya-drivereket hibáit.

Elmaradt azonban az igazi innováció, amely a Wolf-Doom-Quake fejlődés egyik fő elemének számított. A Quake második és harmadik része is átvett teljes programkészletet az elődől, és – többek között az erős designcsapat hiánya miatt – a játékok single player része is elhalt a teljesen multiplayerre kihagyezett Quake3-ban. Egyre többen kezelték az id-t csak technológiára specializált céggént, és ez idővel egyértelműen bántani kezdte Carmacket. A Quake3 kiadása után hozta meg a döntést: amíg a csapat többi része elkészíti a Team Arenát, addig ő kizárólag játékkal foglalkozik, hogy megteremtse egy új, a régi sikereket idéző single player játék alapját.

DOOM – AZ ÜRÖKSÉG. Az új technológia fejlesztésével Carmack néhány békés év után ismét felforgatta az id-t, bár ez aligha szerepelt a tervei között. Az engine képességei, elsősorban a fényviszonyok teljesen valós kezelése lényegében egyértelmű irányt szabtak a következő fejlesztésnek: John egyre inkább egy új Doom játék készítése mellett kötelezte el magát. A másik két tulajdonos, Adnan és Kevin azonban hallani sem akart erről, így végül 2000 júniusában Carmack sajátos akcióra szánta el magát. A vele egyetértő dolgozókkal tulajdonosársai elé állva kész helyzetet teremtett: ők márpedig a Doomon fognak dolgozni, ha ki nem rúgják őket. Adrianék kénytelen-kelletlen elfogadták az ultimátumot, így John Carmack nélküli id software még félkarú óriásnak sem igen mehetett volna el. Kirúgták azonban a Romeróhoz mérhetően extravagáns és problémás karakteranimátort, Paul

Steedet; John pedig ekkor úgy döntött, hogy az egész világnak meg kell ismernie a körülményeket. Munkanaplójában Steed kirúgását tulajdonostársai megtorlásának minősítette, és egy füst alatt bejelentette a Doom3 fejlesztését is. A frissítés minden sajtóbejelentésnél gyorsabban járta be a világot, és finoman szólva is alapszámba rúgta meg az iparágat... A vélemények Steed kirúgásáról egyébként igencsak megoszlanak, hiszen gyakorlatilag minden érintett máshogy látja ezt a lépést – a teljes valóság aligha fog valaha is kiderülni. Valami más is megváltozott azon a napon: Carmack elkezdett visszahúzódni a nyilvánosság elől. Ez igazából csak akkor érhető tetten, ha mai naplófrissítéseit és nyilatkozatait összevetjük a pár évvel ezelőttiekkel. A személyes vonatkozású részek mindkettőtől eltűntek, John szinte kizárólag a technológiai kérdésekre és az ezzel kapcsolatos véleményeire koncentrált – a naplót pedig úgy egyébként is csak pár havonta frissíti. Hogy ez saját döntése, vagy a tulajdonostársak kérése-e, azt persze megint csak lehetetlen megmondani. Az id mindenesetre csak százezreig előkeltezte magát a projekt mellett, és az eddigi legnagyobb létszámmal – 16 fejlesztővel – dolgozik a játékon. Carmack pedig sok mindent másként csinál, mint ideig; például szinte egész engine-t adott a designerek és a grafikusok kezébe, és most először összetettebb feladatokat is átengedett programozótársainak.

A jövő legközvetlenebb nagy kérdése tehát John számára egyértelműen a Doom3 szereplése lesz: ha az id valamiért nem tud ütős single player játékkal előlálni, akkor a cég szinte biztosan végleg skatulyába kerül. Bármennyire nagyok is Carmack érdemei a céd eddigi munkásságában, az meglehetősen biztosnak látszik, hogy az id nélkül ő sem lehetne teljes – bár persze ki tudhatja. John egyébként is átszervezte az időbeosztását, és szabadidejében aktívakutatással foglalkozik: a nevével fémjelzett Armadillo Aerospace az „ember az űrbe olcsón” nemes céljának dedikálta magát. Ott van azonban a felesége is, és igazából ezt az egész game biznisszt is csak azért csinálta, mert kihívást jelentett a számára... Legálábbis ezt mondja ő; de eddig ténykedésével elnézve igen valószínűtlennek számít, hogy képes lenne visszavonulni. Szóval kíváncsian várjuk John Carmack következő tíz évét; a magam részéről eléggé biztos vagyok benne, hogy érdekesnek bizonyul majd. ■ LÁLA-YOSH

MEDIEVAL: TOTAL WAR TIPPEK-TRÜKKÖK



Jó urak! Edward Herceg vagyunk, királytok fia, Anglia trónjának törvényes örököse. Halljátok szónkat! Bár korunk kevés, hamarost mi országunk a hatalmas Angliában, mely a fagyos Dániától a forró Tunéziáig, Kordobától Bohémiáig uralja a világot. Az Úr 1210. esztendejét írjuk, apámuram öreg, és súlyos beteg. Legyőzte a szaracénokat, a franciáknak és a germánoknak irmagját sem hagyta e Földön... ám az Idő felett nem győzedelmeskedhetik még ő sem. Ezért mi, Edward Herceg, hamarost a királyotok leszünk! Megtanultuk, mit apámuram tanított, és okultunk a hibáiból is. Emlékezték az 1180-as esztendőre, mikor csapataink először tették be a lábukat Svábiába? A Szentatya kitagadta őt, s hamarost szembenézhettünk a keresztes hadakkal. Szétkergettük azokat is, de mennyi vérbe került! Jóféle angol vérbe! Majd a nagy lázadások Burgundiában, Frankhonban és Flandriában? Az a sehonnani bitang, ki rég letűnt francia királyok örökösének mondta magát, és annyi bajt okozott nekünk. Emlékezték? Hasonló többé nem történhetik, és mi, Edward tudjuk a módját, miként vesszük ennek elejét! Jó urak! Ti vagytok az angolok színe-java. Ti vagytok leghűségesebb alattvalóink. Ti vagytok tanácsnokaink. Beszéljete! Szólj! Te elsőként, legdicsebb hadvezérem, Lord Fitzgilbert, Toulouse grófja, Anglia Lord Kancellárja. A messzi Algériából utaztál haza, hogy megoszd velünk bölcsességéd.

A NAGY HADJÁRATOKRÓL. Lord Fitzgilbert vagyok, a Lord Kancellár. Hadvezéremnek nevezélt Felség, mert legyőztem a szaracénokat. Ám sikereimnek csak kevés részét arattam a csatamezőn. Tán megűtközl a szómon, Felség, de kudarcnak tartok minden csatát, melyet valaha is megvív-tam. Nagy győzelmeimet nem a harcmezőn értem el, hanem sátramban, a térkép fölő hajolva.

Hallgasd hát tanácsomat, miként mozogjanak seregeid, mikor hadjáratra indulsz.

Ifjú Felség, a hadjárat nem egyetlen csata. A hadjárat célja nem az, hogy elfoglalj és megtartsd egy gazdag provinciát. Ennél meszebbre kell tekintened, átfogodnod, hosszú távon kell gondolkodnod. A hadjárat célja az, hogy szétzúzd az ellenséget... és csak ezután vedd el, amire szükség van. Ha ek-

ként cselekszel, az elkövetkező esztendőkbén is nyugodtan hajthatod álomra fejed, nem kell attól tartanod, hogy az ellenség seregeket gyűjt, és viszsztatér. Elmesélem neked, Ifjú Felség, miként győztem le Isten segédelmével a szaracénokat, kik számosabban voltak minálunk.

Mint tudod, seregeink Aquitániában és Toulouseban gyülekeztek, s néztek farkasszemet a Pireneusok túlsóoldalán, Aragóniában és Navarrrában táborozó muzulmán hadakkal. Hatalmas erők vonultak fel mindkét oldalon, s a helyzet évtizedekig elhúzódó



álólőhőború lehetőségével fenyegetett. Márpedig Felség, nyakunkban az Olaszokkal, a pápai dörge-delemmel és a kereszties hadakkal, aligha engedhettük meg magunknak, hogy katonáink java két déli tartományban vesztegessen. A sereg, mely nem harcol és nem zsákmányol, csak kolonc a Birodalom nyakán.

Hosszas gondolkodás után Navarrára csaptam le. Egyetlen támadásra összpontosítottam, zsoldosokkal duzzasztottam fel a seregemet, még Aquitániában és Toulouse-ban is alig hagytam hátra véderőt. Tervem azon alapult, hogy elegendő katonát vonul-tassak fel rákényszerítve a szaracénokat, hogy csata nélkül adják fel a tartományt, s vonuljanak vissza a kastély erődített falai mögé. Az Úr kegyes volt hozzám, a terv bevált. Am tudtam, hogy a következő esztendőben Aragóniából és más, Navarrával szomszédos tartományokból, hatalmas szaracén sereg érkezik majd az erősség felmentésére. Ezért bele sem kezdtem az ostromba. Seregem felét visszaküldtem két határtartományunk védelmére, másik felével pedig tovább vonultam mélyebbre hatolt a szaracén birodalomba.

Ott eredendően is kevesebb katonájuk állomásozott, most pedig len alig maradt véderő, minthogy azok is Navarra megsegítésére mentek. Csata nélkül foglaltam el Kasztíliát, s több ezer aranyat zsákmányoltam. Majd tartományról tartományra vonultam tovább: Valenciába, Kordobába és Granadába, ám egyiket sem igyekeztem megtartani, csak kifosztottam és felül-táltam. Erős seregem láttán a muzulmánok felad-ták a tartományokat; mindig egy lépéssel mögöt-tem jártak, ott kísérelték meg összevonni hadaikat, és csatára kényszeríteni engem, ahonnan éppen kivonultam. Mikor bejártam az Ibériai Félsgzet ösz-szes tartományát, visszatértem Kasztíliába, és kezdtem előlről. A szaracénok megzavarodtak, szétszórták seregeiket, de eddigre már túl sok ara-nyat veszítettek, és gazdaságuk is megroppant. Új katonákat már nem képezhettek, s meglévő hada-ik fenntartása is nehézségekbe ütközött, miközben a mi hadaink és kincstárunk, Felség, egyre csak gyarapodott. Eljött az idő, hogy elvegyem azt, ami-

re Angliának szüksége volt. Az, ami nem kevesebb, mint összes tartományuk és az álnok II. Ibrahim Kalifa feje.

Seregem második fele is megindult Toulouse-ból és Aquitániából. Megváltoztattam a stratégiámat, sorra foglaltam el a tartományokat erődjekbe szorítva vissza, majd kiéheztetve a muzulmánokat. Hamarosan annyira meggyengültek, hogy csapataim nagy részét már elküldhettem keletre, Lord Plantagenet megsegítésére, aki germánokkal vias-kodott, és egy kereszties hadjáratral nézett farkas-zemet.

AZ ANVASZENTEGYHÁZ HATALMÁRÓL. Thomas

Beckett püspök vagyok, Felség, Királyi Atyád hű-séges alattvalója. Mielőtt Lord Plantagenet beszél-ne a keleti hadjáratról, engedtessek meg nekem,

hogy szójak az Árvaszentegyház hatalmáról. Mert e nélkül, Felség, aligha érthető, mi különbség mu-tal kozik háború és háború között annak függvényében, hogy kereszt-tyén vagy muzulmán földön vívják-e.

Jegyezd meg, Felség, más keresztény népekre nem emelhetünk kardot a Szentatyá rosszállása nélkül. Hidd el, alig indítad meg a hadjára-

tot, máris pápai követ érkezik: a bevett szokás szerint felszólít, hogy két esztén-dőn belül hagyj el a meghódított földet, köttessék meg a béke a felek között, és még tíz esztendőig ne is lángoljon fel újabb háborúság. Hallgasd meg, Felség, ez ügyben mit tanácsol néked leghűségesebb püspököd.

Mikor keresztény népekre emelsz kardot, számolj a pápai rendreutasítással. Ha nem engedelmessz a Szentatyának, kiátkoz a Katolikus Egyházból. Val-lásos tartományaidban lázadásokra számíthatsz, az emberek lojalitása megcsappan irányodban. Egész tartományok és seregek fordulhatnak elened, és uralkodók pedig jogot nyernek, hogy kereszties haddal vonuljanak a földjeidre. Ne becsúdí alá a kereszties hadak erejét, még ha nem is a hites buz-galom, hanem politikai érdekek vagy a hatalom-vágy állnak mögöttük! A kereszties hadak bántalta-

nul átvonulhatnak más keresztény országokon, így éppenséggel meglehet, hogy ismeretlen magyar vagy lengyel seregek törnek rád, még ha ezekkel a népekkel nincs is közös határunk.

Felség, ha a Szentatyá eltaszított az Egyház kebe-létől, két dolgot tehetsz. Törekszel békét kötni el-lenségeddel, s ha ez megtörtén, követek útján ké-réd ismét a Pápa szövetségét. Ám van egy másik út is... töprenkedem kímndjam-e: elfoglalod hadaidd a Pápai Államot, s személyedhez hű papot üt-tetsz Szent Péter trónusára. Valakit, leghűsége-sebb püspökeid közül, valakit, aki mindenkor jó ta-nácsokkal látott el.

A PISZKOS MÓDSZEREKRŐL. Lord Plantagenet

vagyok, Hercegem, Normandia fejedelme, keleti hadaink főparancsnoka. Én végeztem el a munkát, mit Lord Fitzgilbert félbehagyott. 1180-ban még ő vezette első hadjáratunkat a germánok ellen... de stratégiája, mely később fényesen bevált a szaracén földön, kudarcot vallott keresztényen területen. A Pápa felszólította Felséges Atyádat, hogy haladek-talanul köttessék meg a béke. Hercegem, az a pökhendi pap azt képze-lte, mindenbe beleütheti az orrát! Míg le nem tasztjuk Szent Péter trónusáról, öva-tosan kell eljárunk kereszt-tyén ellenségeinkkel. Atyá-dat kitaszították az Egyházból, mi kevés híján a vége-zünk lett. Hallgass rám, én legyőztem a germánokat, és tudom, miként járha-

tunk túl Róma Püspökének eszén. Mikor régi szövetségünk, II. Ibrahim Kalifa hátha támadott bennünket, királyunk visszahívta Tou-louse-ba a Lord Kancellárt, ki buzgalomban vitte is-magával minden keleti seregünket. Magamma ma-radtam a felbőszült germánok és a papaság ellené-ben. És mégis, mire csapataink visszatértek a szaracén hadjáratból, már nem vettem hasznukat, mert germánokat többé nem hordott a hátán a föld. Tudni szeretnéd, hogyan vittem véghez? Örö-mem elmesélem.

Miután Anglia minden aranya a szaracén hadjárat-ra ment, nekem csak kisszámú és gyenge csapatok





jutottak, hogy sebtében megerősítem keleti határainkat. Kémeket és orgyilkosokat hozattam hát Anglia minden tájáról, minthogy ezek fenntartása nem terheli a Kincstárat. Ők végezték a munka javát, s adtak időt nekem. Mert az idő volt az én legfőbb gondom. Hogyan gyűjtsék csapatokat? Hogyan tartsam otthon a germán hadakat?

Kémeket küldtem az ellenséges területre, nem egyet mindenhova, miként szokás, hanem az összeszt, több mint félucatnyi képzett ügynököt egyetlen kizemelt tartományba. Addig maradtak, míg lázadást nem szítottak a parasztság körében. Közben orgyilkosaim sorra végeztek a kisebb germán hadvezérekkel, növelendő a lázadók esélyeit. Milyest a germánok csapatokat küldtek a rend helyreállítására, kémeim átszoktek oda, honnan a csapatok jöttek, és ott is kirobbantották a felkelést. Egész falkában jártak provinciáról provinciára, előtűk követek utaztak, hogy felderítsék a határokat, minthogy a kémeeknek és orgyilkosoknak, különsképp, amíg tapasztalatlanok, ajánlatos távol maradni a határőrődtímenyekkel védett tartományoktól. Hercegem, az ügynökök időt nyertek nekem, sikeresen lekötötték a germán seregeket.

Ez idő alatt én előkészítettem a tervemhez Burgundiát, mely amúgy sem hozott számottevő bevételeket a Kincstárnak. Mezgységé alakítottam: leromboltattam a kastélyt, földet tettem egyenlővé a gazdaságot. Azért esett a választásom éppen erre a tartományra, mert a germánok mindent megtektek volna, hogy visszaszeressék, ugyanakkor évek óta kezűnkön volt már, s népéből az Angol Király hűséges alattvalói váltak. Hazahívtam a kémeiket Burgundiába, és kivontam a provinciából minden csapatomat. Az ostoba germánok már a következő évben bevonultak. Lett is akkora lázadás a nép körében, mi erős csapatokat adott ingyen a kezem

alá. Újabb néhány esztendeig mégsem foglaltam vissza Burgundiát, minden felkeléskor visszarendeltem a lázadókat Anjou-ba, hol idővel hatalmas seregem gyűlt egybe. Ekkor felszabadítottam Burgundiát, majd megindultam keletre. Amint elfoglaltam egy ellenséges tartományt, maroknyi katonát és néhány kémet hátrahagytam, ők ügyesebbek a rend fenntartásában még a seregeknél is. Am kérded Te, Hercegem, mit szolt ehhez a Pápa? Míg a szaracénokat térdre nem kényszerítettük, figyelme főként a Pireneusokon túira irányult. Mire pedig a muzulmán veszedelem véget ért, már germánok sem voltak.

Hercegem, figyelj rám! Kitevettem azt is, miként győzheted le az olaszokat túljárva a Pápa eszén. Cselekedj úgy, miként én tettem: szíts felkelést hát menti tartományaikban, s milyest a lázadók egyben is felülkerekedtek, vonulj be a csapataiddal. Ha ekként jársz el, nem emeltél kezét más keresztény uralkodókra, mégis megszerezteél egy újabb tartományt. Mikor pedig elleneségednek már csak keves tartománya maradt, egyetlen gyors csapással végezz vele. Mert jó Hercegem, ugyan mit tehet a Pápa, ha a kétéves hatándó múltán már nincs kivel békét kötönd?

AZ ARANY HATALMÁRÓL. Edward Herceg, én Lord Swynford vagyok, Flandria Grófja. Anglia minden tartománya közül az enyém juttatja el a leggazdagabb éves jövedelmet Felsőes Atyád kincstárába. Ki más adhatna hát tanácsot gazdasági kérdésekben? Elhalgattam az urakat, dicso haditetteik történetét, de mondó Felső, vajon mire mennének a hadvezérek, ha nem jutna pénz a zsoldra?



A legfontosabb tanács, mit adhatok: nem szükséges az összes tartományodban mindent felépítened. Idővel emelj kisebb várat, őrparancsnokságot, kocsmát és határőrdókat... ám többre nincs szükség. A tartományi címeket oszd szét nemeseld között – a parasztok is buzgóbban dolgoznak, ha van uruk. Ahol gazdagok a földek, fordíts pénzt a földművelés fejlesztésére. Ha a tartomány nyersanyagokban gazdag vagy híres valamilyen termékéről, ott létesíts bányát, kereskedelmi kirendeltséget. Egy-egy provincia kezdeti bevételeit akár meg is háromszorozhatod.

Felső, a tele kincstár éppúgy ügyetlen uralkodóra vall, mint az üres. A pénz, mely nem fial, hasznatlan. Bevételeidet fordgasz vissza birodalmad építésére. Fejleszd a gazdaságot, javíts a kiképzés minőségén, vagy növeld a seregged létszámát. Jelöld ki, melyik tartományok szolgáljanak katonai célt, s melyek gazdaságot. Utóbbiakban ne is törődj a katonai létesítményekkel, míg el nem érte a lehetséges legmagasabb éves bevételt. A katonai tartományokban viszont feledd a bevételt, csak határozd el, hol, milyen fegyverembe tartozó katonákat kívánsz kiképezni, s abban törekedj eljutni a tökéletességig.

Ha a seregged nagyobb, mint amekkora földjeid védelméhez kell, küldd őket fosztogató portyára, miként az Első Lord mondta. Így hamar megtérül a seregállítás hatalmas költsége is... ám csak akkor, ha a sereg nem harcol, és nem szenved súlyos veszteségeket. Portyázt csak nagy seregeiddel indíts, és az Isten nevére, eszedbe ne jusson megtartani a leigázott tartományokat!





Ha a kincstár teli, követek útján megkönyékezheted és megvesztegetheted más uralkodók vazallusait. A csengő aranyk idegen katonákat, egész tartományokat vásárolhatnak meg neked. Csak arra ügyelj, Felség, hogy követed életével játszol, ezért olyan célpontot válassz, kinek hűtlenségéről már tudomással bírsz. Minél lojálisabb egy uraság, annál több arannyal kell megtönni a zsebed.

AZ ÜTÖZHETEKRŐL. Felséges Ur, Lord Marshall vagyok, Wessex Hercege. Az urak közül nekem jutott az érdem, hogy legjobbat csatázzam Anglia dicsőségéért. Jártam szaracénföldön és a messzi keleten is, én hódítottam meg Felséges Atyádnak a Dán Királyságot. Habár seregem számban almarad Lord Fitzgilbert szaracénvérő hadaitól, vagy Lord Plantagenet rebelleseiből verbuvált keleti horjádját, bízton állíthatom, az én katonáim Anglia legjobbjai. Számítatlan csatát vívtunk meg együtt... csak azt kívánhatom néked is Felség, ilyen remek emberek szolgáljanak. Hogy sikert arass a csatamezőn, bíznod kell bennük, s nékik is bízniuk kell benned.

A hadvezetés alapja a fegyvernemek ismerete: gyalogság, lovas-ság, íjászok. Seregged gerince a gyalogság, senki más nem képes feltartóztatni az ellenség rohamát, vagy állni a sarat az elhúzó-dó ütközetek zűrzavarában. Ha nincs gyalogságod, már el is vesztetted a csatát. Ők mindig zárt alakzatban harcoljanak, s az alakzatok védjék egymás oldalát; ne engedd, hogy az ellenség oldalról vagy hátulról csapjon le rájuk. Alakíts ki arcvonalat, ám tarts tartalékban legalább egy gyalogos egységet,

melyet odaküldhetsz, ahol az ellenség áttörni látszik a vonalaidat. Mert ha ezt teszik, bajban vagy, Felség.

Az angol íjászok a világ legjobbjai, hosszújaik felérnek a nehéz nyilpuskákka is, kiváltképp, mivel azok lomhák. Mégis, az íjászok csak segéderő, egymagukban aligha nyerhetnek csatát, habár már az első kardcsendülés előtt eldönthetik az ütközet kimenetelét. Ha az ellenséges sereg erősebb íjászok tekintetében, igyekezz erős, szeles időben támadni. Minél tovább lövik az íjászok az ellenséget, annál inkább megüdezik azt, és megtörik az akaratát, ezért törekedj rá, hogy lelassítsd őket az íjászorod előtt. Erre két lehetőség van: az íjászok magaslati ponton helyezd el, az ellenséget pedig kényszerítsd harcba az íjászok lőtávolságán belül. Am vigyázz, az íjászok gyengék a harcban, ezért óvnod kell őket. Ha nyilvesszejeik elfogytak,

vezényeld le őket a csatától. A lovas-ság a legnagyobb szakértelmet követelő fegyvernem. Habár kiemelkedő harcosok, egy lovascsapat kiállításra annyira költséges, hogy a legkisebb elvesztés is súlyos kárt jelent. Egy hadvezér csak végső elkeseredésében küldi be lovas-ságát a csata forgatagába. Őket a megfelelő helyen és a megfelelő időpontban kell bevetned, ekként egyetlen rohammal eldöntheted az ütközet sorsát. Gyorsasága révén leginkább a lovas-ság képes olyan helyzetbe kerülni, hogy oldalról vagy hátulról csapjon le az ellenséges alakzatra. Felség, ha zárt alakzatok ellen intézel lovasrohamot, reménykedj benne, hogy azok megfutnak, mielőtt a lovas-ság elérli őket. Jómagam csak akkor fúvatok

rohamot, lehetőleg az ütközet környéki magaslato-k egyikéről indítva, mikor a kismélt ellenséges alakzat fellazult, emberei szétszóródtak. Ha így cselekszel, Felség, lovas-ságod nem „ragad bele” az ellenséges gyalogságba, hanem átgázol azon. Ha már elsajátítottad a fegyvernemek előnyeit és hátrányait, megtervezheted az ütközet stratégiáját, de ne feledd, a csata szüntelen változik, új helyzet-ek keletkeznek, melyek hirtelen megoldást köve-teinek. Olyan ez, miként a mozaikkép, mely apró, sokszínű darabokból áll össze egyetlen alkotássá. A csata sosem fog pontosan úgy alakulni, miként előre eltervezted. Ismerned kell az összes mozaik-követ, mert a váratlan helyzetekre kell ízben vála-szolni, és erre csak a gyakorlat tanít meg... és jó-magam. Engedtesse meg nekem, Felség hogy ta-nácsaimmal segítsélek.

Az ütközetben a jó hadvezérnek három dologra van gondolja: hol, mikor és miként cselekedjen. Az első a terep ismeretét és használatát jelenti. A második azt, mikor van a védekezés, és mikor jött el az el-entámadás ideje. A harmadik pedig tán a legfon-tosabb mind közül: melyik csapatot melyik ellen-séges csapatot támadja.

Az elsőről elegendő annyit tudni, Felség, hogy csa-patáiddal mindenkor magaslati ponton vonulj fel. Amikor védekezel, ne is hagyj el azt. Amikor tá-madsz, akkor is őrizd a magasságot, mert az emel-kezőn a sereg lelassul, és kifulladás. Ellenfeledet ez-zel szemben igyekezz leszorítani a stratégiai ma-gaslato-kra. A környező erdőkben is mindig rejtj el néhány embert, sosem tudhatod, mikor hozza őket a véletlen fontos stratégiai helyeztetbe. Jómagam a közeli magaslato-kat is kedvelem: elhelyezek rajtuk egy-egy lovascsapatot. Mert bár a klasszikusok úgy tanítják, a lovas-ság az arcvonal mögött várakozzon,





vagy képezze annak részét a centrumban vagy valamelyik szárnyon, ezzel én nem értek egyet, Felség. A lovasság számomra második sereg, mely az arcvonaltól függetlenül mozog, ahhoz semmilyen tekintetben nem kötődik, miként az sem függ semmiben a lovasságtól. Csak így lehetséges, hogy a lovasság teljes mértékben kihasználja fűrgeségéből származó előnyeit.

Miként már említettem, Felség, a győzelem vagy vereség kérdése végső soron azon dől el, melyik ellenséges csapat melyik egységével csap össze. A lovasság ellen igyekezz lándzsás, pikás gyalogságot küldeni. Az íjászokra csapj le a lovasságoddal. A városi milíciákat lövedd az íjásokkal, míg a saját milíciáiddal az ellenség vértés gyalogságát kísérel meg feltartóztatni.

Az íjászokra az ütközet elején három fontos szerep. Mindig a legveszedelmesebb gyalogságot célozzák. Nehézlovasság ellen csak a lándzsavető és a számszeríjászok eredményesek... no meg persze a hosszújjakkal felfegyverzett páratlan angol íjászok. A mozgó könnyűlovasságra dőreség bármivel is lövetni, ezeket kösd meg előbb egy értéketlen saját

egységgel, s míg a csetepatét tart, lövedd halomra mindkettőt.

Jómagam a lomha, de erős vértés gyalogságot középen vonultatom fel. Ekként a centrum álvá marad akkor is, ha valamelyik szárny összeomlott. Mert nem ismerek rosszabbat annál, mint amikor a centrumban tör át az ellenség ezzel kétféle vágya a sereget. A centrum előtt sorakoztatom fel az íjászokat – így ha az ellenség közel ér, az íjások menedéket lelhetnek a vértések mögött.

A felfegyverzett parasztok gyatra harcosok, és bátorságukban sem bízhatok. Miként mondtam szókás: a lánccs épp oly erős, mint leggyengébb szeme, ezért parasztokra sose ossz stratégiai szerepet. Az arcvonalban használatlanok, de tartalékban megteszik, mert a sorsdöntő pillanatban nyerhetnek még néked kevéske időt, míg átcsoportosított értékesebb csapataidat.

Jómagam az arcvonal előtt használom a parasztokat, hogy megkössék, és néhány perccel hosszabban tartsák a támadó ellenséget az íjások sorfala előtt.

A könnyebb fegyverzetű gyalogságot pedig főként a szárnyakon alkalmazom, átkaroló hadműveletek-

ben. Akárcsak a lovasságot. A szárnyakról indulva a portyázó lovasság az ellenség oldalába, háta mögé kerülhet. Amikor az ellen odafigyel rá, fűrgesége révén a lovasság több csapatot is leköt. Ha nem törődnek vele, egy óvatlan pillanatban lerohanhatja az ellenséges íjászokat, vagy oldalba támadhat egy-egy fellazult alakzatot.

Felség, hamarost Anglia királyává koronáznak, s attól fogva te választod majd meg, ki vezesse seregeidet. Ismerned kell a hadvezetés legapróbb rejtelmét is, az Ország érdekében kérlek, engedd, hogy tanítsalak!

EGY HRÓDNIKÁS SORAI. Edward herceg alig egy esztendővel a tanácskozás után Anglia királyává lett. Folytatván az apja által megkezdett munkát, meghódította Itáliát, s habár a Szentatya 1214-ben kitagadta, hamarost saját emberét ültette a pápai trónusra.

Hozzá mérhető hadvezért és erőskező uralkodót azóta sem látott az ország, ám saját személyét illetően büszke és meggondolatlan volt. Miközben kiválóan képzett, remek ügynökei a Lengyelországi hadjáratot készítették elő, a királyt 1219-ben, számtalan sikertelen kísérlet után, Velencében érte utol a végzet egy ismeretlen orgyilkos pengéje által. ■ NYUL



CSALÁSOK

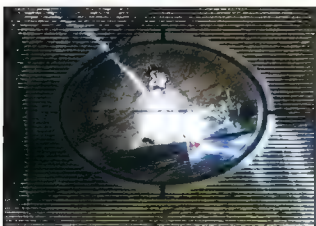
> THIEF: THE DARK PROJECT [V1.33]

Vállalva a kártársunkba vetett hitnek csorbulását, a cél elérése előtt is befejezhetjük a küldetést a **CTRL+ALT+SHIFT+END**, vagy a **CTRL+ALT+DEL** billentyűkombinációk segítségével. Az előbbit tetszés szerint, míg az utóbbit csak akkor használjuk, ha a következő küldetéseket is el kívánjuk hagyni. :)

Mivel a kártartókat is elérheti a pénzsűke betegség, nekik is ajánlható gyógymód, amely a dark.cfg fájlban lapul. Nyissuk meg pl. a jegyzetomb segéd-mével ezt a fájlt, majd egy új sorba a „cash_bonus 3000” szöveget (időzjel nélkül) írjuk be. Ezután, hogy a pénzhez hozzájussunk, a következőket tegyük: indítsuk el a játékot, majd a Loadout képernyőnél azonnal üssünk egy ESC-et, mentünk el a játékkállást, majd teljesen lépünk ki a játékból. A játékot újraindítva, és az iménti mentést visszatöltve 3000 arannyal leszünk gazdagabbak. A folyamat tetszés szerint megismételhető.

A dark.cfg fájlban azt is megadhatjuk, melyik küldetéssel kívánjuk kezdeni a játékot. A „starting_mission X” sor bevitelével a játék az X.-ik küldetéssel indul a „New Game” választása-kor.

A gyakorló szinten a piros ajtón kilépve rögtön menjünk észak felé. Egy asztalon arany serlegfélét találunk, amely 50 legális aranyat rejt mindazoknak, akik csítek helyett inkább a legális utat járják.



> PRISONER OF WAR

A jelszó képernyőn adhatjuk meg az alábbi kódokat: **quincy, muffin, fatty, dino, foxy, boston, farleymydog, defaultm, gerleng5**

> UNREAL TOURNAMENT 2003 DEMO

Játék közben a TAB nyitja a konzolt, ahol az alábbi csalások működnek:

GOD	Isteni képességek
LOADED	Minden fegyver és lőszer
ALLAMMO	lőszerutántöltés
GHOST	Nincs akadály
FLY	Repülés, mint a játékekezés előtt
WALK	Leszállás

> UNREAL TOURNAMENT 2003

A fentiek kiegészülnek a következő lehetőségekkel:

AMPHIBIOUS	Légzés a víz alatt
INVISIBLE TRUE/FALSE	Láthatatlanság be/ki kapcsolása (pl.: „invisible true”)
TELEPORT	Oda teleportál, ahová a hajszaíkereszt mutat
ALLWEAPONS	Minden fegyver
SKIPMATCH	Az aktuális meccs megnyerése
JUMPMATCH szám	A számmal megadott meccsre ugrik (pl.: „Jumpmatch 43” 4. létra, 3. fok)
CHANGESIZE szám	A játékos méretének megváltoztatása (pl.: a „changesize 0.33” harmadára zsugorít)
LOCKCAMERA	A nézőpont rögzítése/feloldása
VIEWSELF TRUE/FALSE	A kamera a játékost nézi csendben/hanggál
VIEWACTOR név	A kamera a megnevezett szereplőt nézi
KILLVIEWEDACTOR	A kamera, mint halálosztó
SUMMON név	A nevezett tárgy megszerzése
SETCAMERADIST szám	A kamera távolsága a célszemélytől
SETGRAVITY szám	A gravitációs erő értéke
SETJUMPZ szám	A ugrás magassága
SETSPEED szám	A játékos sebességét szorozza a megadott számmal
FREEZEFRAME szám	A megadott időre leállítja a játékot
SETFOGR szám	A kód színének vörös értékét adja meg (az R helyett G és B a többi színhez)
KILLALL név	A megadott osztály minden tagjának R.I.P.



> NO ONE LIVES FOREVER 2

A konzol megnyitására a **T** billentyűt használjuk, majd írjuk be a szükséges kódot az alábbiak közül:

GOD	A jó öreg isteni képességek
ARMOR	Teljes „páncélzat”
HEALTH	Makkegészség
POLTERGEIST	Láthatatlanság
MAPHOLE	Szint átugrása
SKILLZ	Skill pontok gyűjtése a 3. és 4. pályához
POS	Pozíció megjelölése

> THE THING

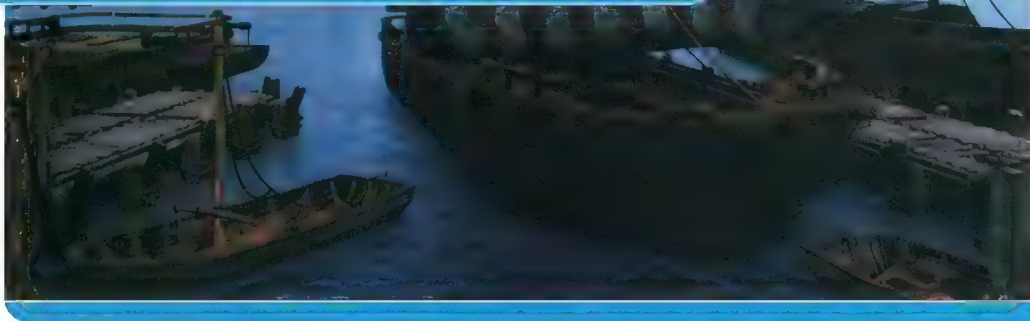
Az előző számban megjelenteket kiegészítve most a sérthetetlenséget és a fegyverek hiányát orvosoljuk: A feladat néhány Windows registry érték megadása. A többi csíttól eltérően ez az operációs rendszer egyik fontos területén garázdálkodik, így csak az nyúljon bele, aki tudja, mit csinál! Tehát indítsuk el a regeditet, majd keressük meg a következő pontot: **HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0** Ide kell új elemeket bevenni a Szerkesztés/Új/Érték vagy az Edit/New/String Value menüpont segítségével. Az elemek értéke 1 vagy 0 lehet a be- és ki-kapcsolt állapotot jelezve.

Íme az elemek neve és feladata:

PlayerInvulnerable	Sérthetetlenség
NPCInvulnerable	Az NPC-k sérthetlensége
FullWeaponEquip	Az összes fegyver rendelkezésre áll

VÉGIGJÁTSZÁS: ICEWIND DALE 2

▶ Előzetes: A kőkőkötőgyedben ▶ Kikötés: A városban ▶ A városban



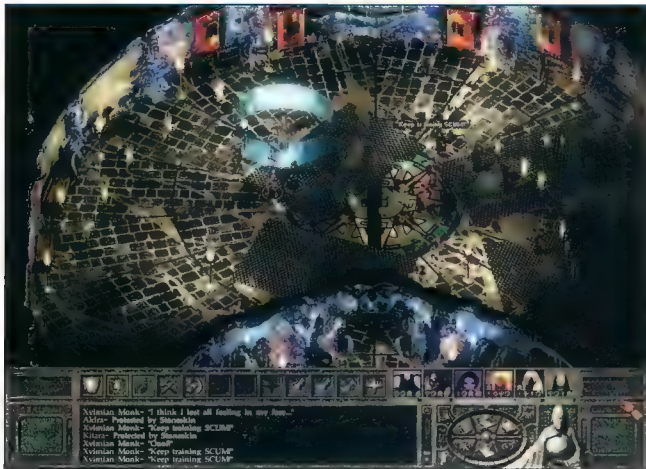
PROLOGUE. A hajónk Targos kikötőnegyedében ér partot, itt kezdődik meg a nagy kaland. Első komolyabb megbízásunkat Joruntól kapjuk, a dokkban portyázó goblinokat kell levadásznunk. A feladatot akkor tudjuk sikerrel teljesíteni, ha már a terület összes goblinját kiirtottuk. Az északi raktárba goblin martalócok vették be magukat, ránk hárul a feladat, hogy kifüstöljük őket. A raktárban található csapóajtón keresztül egy barlangba jutunk, amely hemzseget a szörnyektől. Az egyik lényről használt teleport telercsert találunk, így juthatnak be észrevétlenül a városba. A telercsert el kell vinnünk a polgármester feleségének, aki járatos a mágikus tudományokban. Elytharra a felsővárosban él a városházán. Mágikus tárgyakból nála vásárolhatunk be, a feleséget jó pénzért meg is veszi. Az északi védművekhez csak akkor juthatunk el, ha a kikötőben elintéztük az összes goblint. Tegyük jelentést Ulbrecknek (Town Hall), aki engedélyt ad a város elhagyására. A felsővárosban található fogadó (The Weeping Widow) szobáiban kísértet jár az ajtóknál. A szellem egy bánatos özvegy, aki eltűnt férjét siratja, aki egy nap elindult halászni, de soha nem tért vissza. Beszéljünk a kikötőnegyed kétes híró fogadójának (The Salty Dogs) csapásával. Kapunk tőle egy fadarabot, amely az eltűnt halász bárkájából tört le. Ezt vigyük vissza az özvegynek, aki megnyugszik, és végleg nyugovóra tér. A fogadóstól kapott mágikus üveget töltösk meg a könnyevel, a mágnusó remek varázsfegyvert tud belőle készíteni. A felsővárosba két áruló is bejutott áruháznak. Az első egy mágus, Phaen, akinek megtalálhatjuk a teleport telercsert másik felét. Lebukása után azonnal nekünk ugrik, ráadásul még goblinokat is segítségül hív. Csapjuk le, majd vigyük meg a hírt a polgármesternek. A másik áruló a templom pavilonban bujkál, ő a veszedelmesebb, mivel alakváltó

(Carradun Tanner). Egy levelet bízik ránk, amelyet a Neverwinterből jött erősítésnek kell átadnunk. Szerencsére a papok résen vannak, így a védelem gyege pontjait taglalo levél nem jut el az ellenséghez. Helyette egy levélbomba kell kézbesítenünk, amelyik alaposan megréztálja az alakváltók kapitányát. Csevegünk el erről ismét Tannerrel, aki dühben visszaválogatja eredeti alakjára, s nekünk ront, vesztére. Az alvó fickót (Valin Goldencross) a Salty Dogs csapósának méregerős italával tudjuk csak felébreszteni (Braegh flask).

A védő parancsnoka Crale, aki négy fontos feladattal bízza meg a csapatot. Először is beszélünk kell Olap Tamewaterrel, aki a falak szilardságért felelős. A legutóbbi támadás során azonban a goblinok átszakították a palánkot, és félt, hogy a resen keresztül előzönlik a védőket. A javításhoz szükséges gerendák azonban késnek, mivel valaki szabotálta a felvonót. A létfonosságú alkatrészt a kikötőnegyedben található Joruntól szerezhetjük be. Javítsuk meg a felvonót (a felsőváros déli részén található, egyszerűen rakjuk bele az alkatrészt). A szerkezet kész, nincs akadály a falak megerősítésének. A második feladatunk Isherwood kapitány ijjászainak nyilvesszökkel történő ellátása lesz. 300 darab elegendő lesz a következő támadáshoz, a gond csak az, hogy a kereskedő (Gallaway Trading Post) nem hajlandó többet hitelezni a miliciának. Vigyük meg a nyilvesszöket a saját pénzből (rongyos 50 arany), vigyük el a kapitánynak, majd jelentkezzünk a parancsnoknál új feladatért. Itt az ideje, hogy megtudjunk valamit a goblinok terveiről. A felsővárosban él Kohum Bonecutter, a nekromanta, aki képes a halott szörnyekkel beszélni. A gond csak az, hogy nem beszél a goblin nyelvet, ezért szüksége lesz valakire, aki fordít (drow vagy félork karakterek előnyben). A

goblin szellemétől megtudjuk a három vezér nevét, velük még később találkozunk. A csata előtt az utolsó feladatunk az, hogy az Iron Collar zsoldos csapatot rábíruj arra, hogy jelenjen meg az állomáshegyen. Ezek a korhely léhűtők azonban jobban szeretnek a melegben (Salty Inn) piálni, mint a falakon harcolni. Beszéljük rá őket, hogy a saját érdekükben védjék meg a várost, hiszen ha Targos elesik, akkor a goblinok őket is felkoncolják. A negyedik feladat elvégzése után megindul a támadás, mely három hullámból áll. Koncentráljunk mindhárom esetben a vezetőkre, messze ők a legveszélyesebbek. Használjunk területre ható varázslatokat vagy olajos flasksakat, ez alaposan elveszi a zöld szörnyek kedvét a támadástól. A csata végén térjünk vissza a polgármesterhez, aki újabb feladattal bízik meg.

CHAPTER 1. A Shaengarne folyó hídjá az egyetlen, ahol a felmentő sereg képes átkelni a folyón. A hidat azonban a szörnyek kezére került, s ránk hárul az a feladat, hogy elfoglaljuk, lehetőleg épségben. A folyónál ork őrgáratokba futhatunk, készüljünk fel a kemény csatákra. Különösen veszélyesek a robbanóanyaggal megtöltött hordók, ezek komoly égési sérüléseket okozhatnak az óvatlan kalandozóknak. Az orkok mellett egy házaspár is él a rengetegben. A férfi segítségével új területekre is eljuthatunk a környéken. A feleségét nyugatra találjuk egy tisztán, mely előzőleg hemzsegett az orkoktól. A folyót eltorlaszoló rönköket nekünk kell elmozdítanunk ahhoz, hogy továbbjussunk a következő szintre. Itt az orkok már várnak ránk, sikerült erősítést hozni. A csata elején azonban váratlan szövetséges bukkán fel egy druida hölgy személyében. Harc közben azonban egy troll ellopja a nő kardját, és elmenekül. Miután levertük az orkokat, vállaljuk el a druida kardjának visszaszerzését. Az ork tábor a térkép



keleti részén találhatók, de nem támadhatjuk még meg a szörnyeket. Tudomásunkra jut ugyanis, hogy a közeli falu lakosait túszul ejtették, s ha nyílt támadást intézünk, akkor bizony rajtuk állnak boszszút. A foglyokat a malom mellett őrzik, és az oda vezető utat a táboron belüli lévő kapcsolóval nyithatjuk ki. A tolvajunkkal bújunk el, majd lopakodunk be úgy a kapcsolóhoz, hogy ne vegyenek észre. Sikert esetén észrevétlenül bejuthatunk a malomhoz, majd az örök elintézésével kiszabadíthatjuk a rabokat. Ezután már nyugodtan beszélgethetünk Torak táborába, és szétcsaphatunk a rosszfiúk között. Torak testén megtaláljuk a felső kaput nyitó kulcsot (Highland Gate Key). A táborban található egy barlangbejárat is, ahol a szökevény troll rejtőzködik. Csapjuk le, majd vegyük el tőle a keresett kardot. Magas diplomáciai érzékeléssel rendelkező karakterek rábeszélhetik a druidát, hogy adja nekünk a kardot, a harcosok nagy hasznát veszik az elkövetkező szinteken. Persze dönthetünk úgy is, hogy erővel megtartjuk a kardot, de akkor készülőnk fel arra, hogy a nő a következő szinten megjelenik a társával, és nem lesz könnyű elbánni velük. Az orkok által épített gátat a támasztógerendák lerombolásával tehetjük tönkre (az egyiket csak távolsági fegyverekkel tudjuk elérni). A megmaradó törmelékből javíthatjuk meg a kis fahidat, amelyen átkelve jutunk el úti célunkhoz. A nagy hídnál azonban nagyon kell sietnünk, mivel két ork azt a feladatot kapta, hogy rombolja le a hidat tartópillérjait. Ne álljunk le harcolni, rohanjunk a hídra. Elsőnek szedjük le a mágust, a varázslataival megkeserítheti az életünket. Ezután jöjjen a két ork, még a hid lerombolása előtt végeznünk kell velük. Abban az esetben, ha a falusiakat nem tudtuk megmenteni az előző pályán, számíthatunk rájuk élőhalott formában, ellenségként.

Térjünk vissza Targosba, ahol az új feladat már vár minket. Oswald a léghajóján felderítést végzett, sikerült meghatároznia a goblin erőd pozícióját. A polgármester két felderítőt is kiküldött, de még egyik sem tért vissza. A helyszínre érve találkozhatunk az egyikkel, meglehetősen leromlott állapotban van. Elmondja, hogy a társát elhurcolták a goblinok, és aggódik az életéért. Ezen a szinten rengeteg harc vár ránk, különösen oda kell figyelnünk a harci dobokra. Az orkok ezeken keresztül hívnak segítséget, amely néhány farkaslovas képében meg is jelenik. Az első adandó alkalommal semmisítsük meg a dobokat. Eszakon utótt tábornak a sámán, nála található az a kulcs, amellyel bejuthatunk az erőd alatti kétszintes barlangrendszerbe (Trugnak-Warren Key).

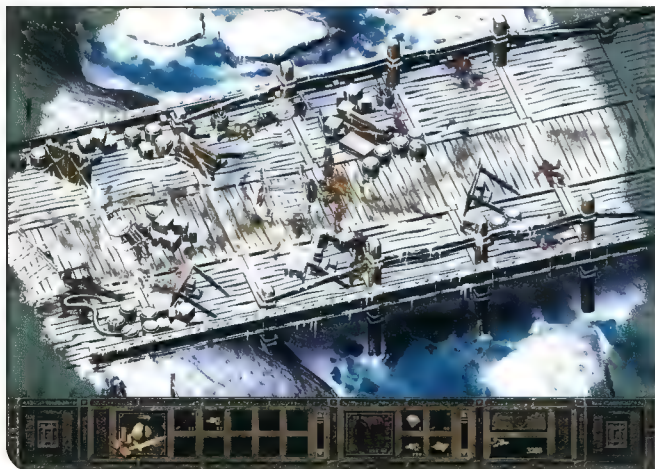
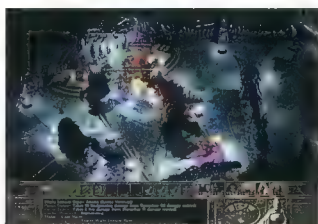
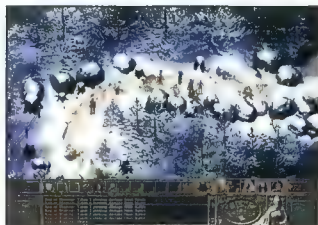
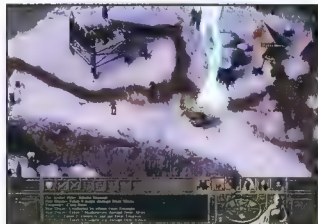
A megszakítottól eltérően itt nem kell minden szörnyet lemészárolnunk, lesznek, akik segítenek a csapatnak. Az egyik goblin ismeri a jelszót a zárt ajtóhoz, de csak akkor árulja el, ha hozunk neki néhány póktetemet (az ajtó mögé a pókok barlangjából is bejuthatunk, nem szükséges a jelszó). Aki megtámad, azt haláldéktalanul csapjuk le, és ügyeljünk a harci dombra is. Ezen a szinten él Yquog, aki egy feladattal bízta meg a csapatot, valamint elmondja a jelszót, amellyel átjuthatunk az örváraton. A barlangrendszer második szintjén meg kell keresnünk Krunturt, akinek elszámolóvalója van Yquoggal. Követítsünk a két szörny között, majd zsebeljük be a tapasztalati pontokat. Az erődbe egy lépcsőn keresztül juthatunk be, de ezen csak akkor kelhetünk át, ha már megszereztük a Black Ward Stone-t és az Iron Ward Stone-t. A követek két főellenfeinél találjuk, akik azonnal nekünk rontanak, amint meglátnak. Az erőd belsejében komoly ellenálásra számíthatunk, de csak akkor teljesítjük a küldetést, ha már mindenkit elintéztünk. Ne felejtjük el kiszaba-

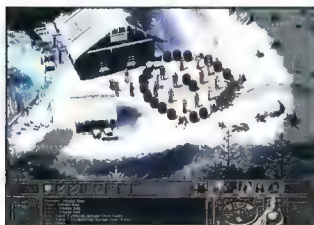
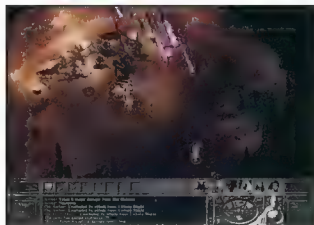
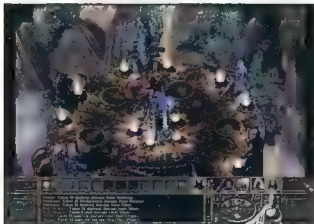
ditani a felderítőt, akit a barátnőjéhez kísérve komoly jutalomban részesülünk. Térjünk vissza Targosba, és jelentsük a sikerünket a polgármesternek. Utunk következő állomására leghajóval indulunk, Oswald már türelmetlenül várja a csapatot. Erdemes minden félbehagyott küldetést megoldani, és alaposan bevásárolni, mivel ide már nem térünk vissza.

CHAPTER 2. Oswald landolása nem sikerült tőkéletesen, de erről most kivetlesen nem ő tehet. A lényeg az, hogy mindenki életben maradt, bár a leghajó alaposan megsérült. Ezt bizony gyorsan helyre kell pofoznunk. A javítóvarázslathoz szükséges komponenseket Oswald könyvében találjuk meg. Hat különböző tárgyat kell megszerezni, s letennünk Oswald asztalára. A vasat könnyű beszerezni, bármilyen nem mágikus fegyver megteszi. Thrym kivonatot és egy gyémántot találunk Oswald hajójában. Fát a becsapódás helyszínén gyűjthetünk be, míg pókhálót a hajó körül vadászó fagypókoltól. A második gyémántot és a belladonnát az amlite druidáktól lehet beszerezni, bár nagyon valószínű, hogy harc nélkül nem üsszük meg. Oswald a szörmekből és a bogarak páncéljaiból remek felszereléseket képes barkácsolni, ne hagyjuk ki őket. Ezen a szinten találkozhatunk a luskani felmentő sereg egyetlen túlélőjével, akit éppen formorian őrszerek használnak céltáblának. Kapjuk el a rosszfiúk, majd a yetik táborából hozzuk el a haladékok kapitányának azt a követ, amelyik előlítja sebeken vérzését. Erőfeszítéseink ellenére a kapitány beadja a kulcsot, nem tehetünk érte semmit. A szektás kereskedő táborát nappal nyugodtan meglátogathatjuk, éjszaka azonban vigyáznunk kell. Ilyenkor ugyanis vérfarkassá változnak, és gondolkodás nélkül támadnak. A druidák most a rossz oldalra álltak,

és csak abban az esetben üszhatjuk meg a harcot, ha a diplomáciai képzettségünk nagyon magas. Valószínűbb azonban, hogy át kell verekednünk magunkat a soraihoz (a vezetőjüknél találunk belladonnát). A templomba vezető jégfolyosókon megtaláljuk a felmentő sereg maradvékát jéggé fagyva. A közelben található három kapcsoló meghúzásával szétrobbanthatjuk a tömböket. Az egyik tetemnél találunk egy szent szimbólumot, mely segítségével átjuthatunk a megjelölt ajtókon. A területen járórozó kristálygólemeket csak zúzó fegyverrel sebezhetjük meg (sling, mace, flail, hammer). Ezen a szinten szabadíthatjuk ki Zackot, akit egy remorhaz elevenen felfalt. Szerencséjére még éppen időben érkeztünk, a szörny emésztőnedve még nem végeztek vele. Idomított pókja az egyik felső celiában található, tartsuk észben, hogy a gazdája már nagyon várja, és még véletlenül se támadjuk meg (a templom felderítése után térjünk vissza hozzá, tapasztalati pontot kapunk az információért cserébe). A templom bejáratát Sherincal, a félsárcány mágiahasználó őrzi. A jéglépcsőkön csak akkor tudunk feljutni, ha távolsági fegyverekkel elmozdítjuk az emelvényen található kapcsolót. A jégtemplom kétszintes, készüljünk fel tűzalapú varázslatokkal és olajos flakkákkal. Három főpapnődt kell elintéznünk, ők a felelősek a térségben történő atrocitásokért. Az első kettőt ezen a szinten találjuk, őket mindenféleképpen el kell intéznünk. Mindkettőnél találunk egy-egy kulcsot, azokat ne felejtjük ott. A börtönben raboskodik Nathaniel, Kuldaharból. Neki vissza kell hoznunk a felszerelését (Nathaniel Bag), valamint ki kell kapcsolnunk a börtönre ható antimágia mezőt. Az áldozati szobában található oltár elforgatva különböző hatásokat érhető el. Az oltár bal oldalára állva balra forog a kerek, jobb oldalára állva pedig jobbra. Három ese-

ményt idézhetünk elő bizonyos kombinációkkal. Az antimágia mezőt úgy semlegesíthetjük, ha először jobbra forgatjuk el a kereket keletre, majd balra nyugatra. A jégdémonok börtönének ajtaját a következő kóddal nyithatjuk: balra észak, jobbra észak. Ügyeljünk arra, hogy a démonokhoz csak teljesen felgyógyult csapattal állítsunk be, a vér szaga teljesen megőrjti őket, és azonnal támadásba lendülnek. Az utolsó beállítás egy kis szobát nyit meg, ahol remek varázslatokat gyűjthetünk be. A kód a következő: balra délnyugat, jobbra északnyugat. A Kuldahart ábrázoló festmény nem más, mint egy teleport kapu, és ahogy haladunk előre, úgy bővül a választható helyek száma. Az első szinten találunk még néhány titkos ajtót is, ezek felderítése a jól képzett tolvajoknak nem okozhat gondot. A második szinten érdekes feladványok és az utolsó, életben maradt papnő várja a csapatot. A papnőhöz csak úgy juthatunk be, ha megszerezzük a szobájának a kulcsát a gyakorlóteremben. Itt a legerősebb karakternek kell megidézett szörnyekkel megküzdenie adott idő alatt. A terem bal oldalán három kapcsoló található. Itt választhatjuk ki, melyik rendszert kívánjuk használni (csata, szellemvilág, javítás). A második szinten számos zárt ajtó állja az utunkat, ezeket csak úgy tudjuk kinyitni, ha a villámgéppel gerjesztett elektromossággal kisütjük az ajtó zármechanizmusát. A gépezetet a szobában található karok egyikével állíthatjuk be a kívánt irányba, a másikkal meg beindíthatjuk. A folyosón mozgatható tükrök lettek elhelyezve. Ezek elforgatásával, valamint az ajtók kinyitásával irányíthatjuk a kisülést: úgy kell beállítanunk a dolgokat, hogy a villámok mindegyik ajtót elérjék. Csata módban az első nyerhető tárgy a harmadik papnő hálósobájának a kulcsa. Abban az esetben, ha nagyon erősnek érezzük magunkat, kipróbálhatjuk a nehezebb szinteket is.



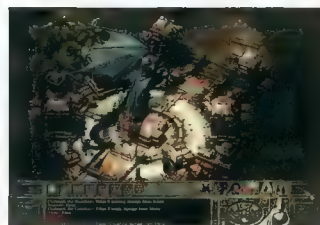


Siker esetén különböző hasznos varázstárgyakat kapunk (a 10. szint teljesítésért például egy +5-ös rövidkard a jutalom). Ezen a szinten lett elrejtve a fogoly Nathaniel felszerelése, ezt mindenféleképpen vigyük neki vissza. Oria papnő első nekifutásra nem túl nehéz ellenfél, de elegendő sérülés esetén visszavonul, és szellem alakban jelenik meg újra. Ilyenkor sérthetetlen, és csak úgy intézhető el, ha elmegyünk a csataszobába, és a kapcsolók közül lenyomjuk a szellemvilág felirátút. Ilyenkor átkerülünk Oria dimenziójába, és végezhetünk vele. Utolsó feladatunk a viharsten oltárának megsemmisítése. Ide csak úgy juthatunk el, ha a Kuldahart ábrázoló festményénél a „Lysan” opciót választjuk. Az oltárhoz vezető ajtót a villámegp segítségével nyithatjuk csak ki (előzőleg nyissuk ki a titkos átjárót az oltárhoz vezető szobában). Az oltár elé lépve ki kell mondanunk a jelenés valódi nevét, amelyet az első szinten található dzsinntől tudhatunk meg (Caged Fury). A lény elűzése után térünk vissza a démonokhoz, akik immár békében visszajuthatnak a saját létsíkjukra. Nathaniel is boldog lehet, visszakapta a felszerelését, és elrepülhet Kuldaharba, hogy Oswald léghajóján evakuálják a város lakosságát.

CHAPTER 3. A harmadik fejezet elején egy vadász-faluba botlunk, melynek komoly gondokkal kell szembenéznie. A falu vezetője minket kér fel, hogy oldjuk meg a bajokat, cserébe elárulja, hogyan juthatunk tovább. A faluban időzik Nym, a drow elf kereskedő, akit jól ismerhetünk az első részből. A legelső feladatunk az lesz, hogy kiderítsük, mi is történt az eltűnt gyerekekkel. A rejtély megfejtéséhez el kell mennünk az erdőszélen élő boszorkányhoz. Ő persze semmit sem akar tudni róluk, de amennyiben van paladin a csapatban, az rögtön észreveszi a gonosz auráját (ha nincs paplovagunk, akkor elő-

ször az erdő mélyén élő dryaddal kell beszélnünk). Kiderül, hogy a banya rabolja el a gyerekeket, s az életerejükét felhasználva fiatalítja magát. Csapjuk le az öregasszonyt, majd térünk vissza a faluba az eredménnyel. Második feladatként azt kapjuk, hogy bíruq rá a falu közelében lévő kőértéket, hogy térjen örök nyugalomra. A szellem azonban addig nem pihenhet, míg valaki vissza nem szerzi neki a kedvenc ivókörtjét. A kűrtöt egy idegen tolvaj lopta el, aki elkövette azt a hibát, hogy bemerészkedett az erdőbe. Ez rendkívül veszélyes hely, ráadásul nagyon könnyű benne eltévedni. Elég egyszer eltéveszteni az irányt, és máns kezdetünk mindent előlről. Az erdő bejáratánál egy szellem fogad minket, aki óva int, hogy bemerészkedjünk a sűrűbe. Innen a következő irányt kell követnünk: északkelet, észak, kelet, kelet. Egy tisztásra érünk, ahol egy dryaddal kerülünk szembe. Abban az esetben, ha nincs paladin a csapatban, tőle tudhatjuk meg, hogy mi történt a gyerekekkel. Amennyiben már megoldottuk a feladatot, a dryad tisztásáról új irány nyílik meg (délkelet), és továbbjuthatunk. Innen a következő irányt kell követnünk: délkelet, északkelet, délkelet, északnyugat, délkelet. A tisztáson megtaláljuk a szerencsétlen tolvajt, és a maradványai között a keresett ivókörtöt. Vigyük vissza a szellemnek, majd jelentkezzünk az új küldetésért. A harmadik feladatunk az lesz, hogy kiderítsük, mi is történt valójában az eltűnt vadásszal. Az erdő bejáratánál kísértő szellemtől megtudjuk, hogy a fiú szelleme csak akkor jelenik meg a sírhelyénél (a boszorkány kunyhójától nyugatra), ha a lidércfényektől megszabadítottuk az erdőt. Az ivókört lelőhelyétől a következő irányba kell menni: kelet, délkelet, északkelet, északnyugat, északnyugat, északkelet, délkelet. Az itt található lidércfényeket csak varázsfegyverrel ölhetjük meg, és nem árt, ha vé-



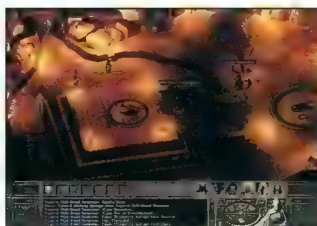


delmunk van az elektromosság ellen. Térjünk vissza a sírhoz, ahol a megölt vadász szelleme már vár ránk. Még egyszer vissza kell mennünk a renetegbe, ahol magával az erdő szellemével kell megküzdőnünk. A csata után megnyílik az út a mocsarakhoz. A mocsaraknál sok érdekes dolog nincs, mindenkit le kell vernünk, akivel találkozunk. A barbárok által őrzött átjárót hatalmas szikladarabok védik, melyek csak oldalirányban mozgathatók. A feladat nem túl nehéz, mindössze a barbár harcosok négy rohamát kell átvészelnünk. A következő szinten találkozunk a Neverwinterből érkezett felmentő sereg kapitányával. A hátszánkuk mélyén még lapul egy levél, amelyet az alakváltó küldött Targosból. Ez persze nem az eredeti, és ezt a kapi-

tány is hamarosan belátta, amikor a levélbomba az arcába robbant. Az alakváltók támadása után egy jégsárkánnyal és segítőivel kell megküzdőnünk. A csata után feltétlenül pihenjünk, mivel a barlang belsejében szembekerülünk a feldühödött párjával. A vadászoktól vásárolt kötéi segítségével ereszkedjünk le a mélybe, majd kezdj meg az utazásunkat Mélysötét tárnáiban. Itt kezd eldurvulni a dolog, ilyen sok szörny még soha nem zúdult egyszerre a csapatra. A tárna mélyén találunk egy duergar hűlőt, akinek a zsebében rábukkanunk a duergar erőd kapukulcsára. A sötét törpék egyelőre nem támadnak meg, de sok későbbi fejfájástól megkímélhetjük magunkat (persze csak azután, ha már teljesítettük az általuk adott mellékküldetéseket), ha végzünk

velük. Az egyik ezermester törpénél bányászfelszereléseket vételezhetünk, melyek segítségével eltarthatjuk a törmelékét a folyosóról. Így jutunk el az alsó szintre, ahonnan feljuthatunk a felszínre. A kapu előtt azonban ott áll a Beastmaster, aki idomított harci medvével azt a feladatot kapta, hogy mindenképpen állítsa meg a csapatunkat. Ez a harc nagyon nehéz lesz, érdemes rögtön Cloudkill varázslatot benyomni az ellenfelek közé. A megszárlás után vegyük el a Beastmastertől a kapukulcsot, majd haladjunk tovább.

CHAPTER 4. A monostor bejáratánál lévő fogadóbiztonság yetikből és wyvernekből áll, nincs más dolgunk, mint keresztülvérkedni magunkat a ször-



► TIPPEK – TRÜKKÖK

Az IWD2 egyik legerősebb fegyverét csak paladin használhatja. A fegyver megszerzéséhez szükségünk lesz a Medal of Lost Followersre (Dragon's Eye). Miután megszerztük, menjünk vissza a kuldahari temetőbe, és ott öltük fel a medált. Ezután keressük meg az öreg Kholsa sírját. Igen kemény csatára készüljünk fel (hat kemény kalandozó esik nekünk). A csata elején a földön megjelenik a Holy Avenger, ezt mindenféleképpen vegyük fel. Idézzük meg élőhalottakat, majd koncentráljunk egyenként a varázstudókra (ők idézik meg a szörnyeket).

Amennyiben szerzetest indítunk, ügyeljünk arra, hogy a karaktergeneráláskor megfelelően nagy bölcsességgel ruházzuk fel (ennek függvényében nő az AC-je). Fegyvert és páncélt ne adjunk rá (még robe-ot sem).

A yuan-ti ájtárót őrző fekete sárkány az egyik legnehezebb ellenfél. Egy apró trükkkel azonban könnyedén legyőzhetjük. Megidézése után koncentráljuk a támadást a sárkányra, majd figyeljük ki, melyik karakterünket támadja. Erre gyorsan nyomjunk egy Ottlik's Resilient Sphere varázslatot. A buta sárkány tovább támadja a sérthetetlen karaktert, ezalatt a többiek nyugodtan elintézhetik.

A Battle Square megmérgetteshez a legideálisabb karakter a pap. Idézzünk meg néhány élőhalottat vagy magas szintű szörnyet, majd intézzük el villámgyorsan a megjelenő lényeket. Minden szint teljesítése után magas szintű varázstárgy lesz a jutalmunk.

Már az első szinttől kezdve legyen valaki, akinek fejlesztjük az alchemy, wilderness és diplomacy skilljét.

Az IWD2 utolsó csatája igen brutális, a két féldémon csak jól felkészült csapat intézheti el. Sajnos nincs lehetőségünk előzetesen élőhalottak megidézésére, így más taktikát kell alkalmaznunk. Az első és egyben a legfontosabb tennivalónk a jobb alsó sarokban lévő varázsió semlegesítése lesz (ő idézi a lényeket). Ezután jöhetnek sorban a többiek, de a démonokat egyelőre hagyjuk békén (meg kell várniuk, míg a védővarázslataik eltűnnek).

A lényeg az, hogy elég egy démonra koncentráljunk (Isairt javasolom). +5-ös vágófegyverekkel támadjuk meg, és vegyük figyelembe, hogy érzékeny a hideg varázslatokra. Első nekifutásra nem tudjuk megölni, elég, ha komolyan megsebesítjük.

A másik démonnal ne törődünk, ő pap, és képes magát meggyógyítani, nem érdemes támadni. Amint az egyik démon eléggé legyengül, elteleportálnak a forráshoz remélve, hogy az felgyógyítja őket (nem számoltak azzal, hogy azt mi már szenteltvízzel megtisztítottuk). Ezután lesz időnk felgyógyulni (pihenni és menteni nem tudunk), és megidézni néhány lényt. Vessünk be minden tápoló varázstálat és varázslatot, ez lesz az utolsó csata. Koncentráljunk minden erőnkkel a sebesült Isairra, és amint vele végeztünk, a testvérének is vége.

nyeken. A szerzetesek szívélyesen fogadják a csapatot, de azért érezhető a falak közötti feszültség. A vezetőjük túlságosan is a Légio diplomatájának a befolyása alá került, így nem képes ellátni a napi feladatokat. Kutassuk át a diplomata szobáját, majd mutassuk meg a kompromittáló levelet a rendfőnöknek. Az persze szívélyesen rögtön lemond, és átadja a hatalmat. Az új vezetőes engedélyt ad arra, hogy belépünk a rendbe, és igénybe vehetjük a monostor alatti ájtárót. A szerzetesek közé azonban csak az léphet be, aki kiállja a nyolc próbát. Az alsó szinten találjuk Morohemet, aki a próbák lebonyolításáért a felelős. Ezek teljesítésének időtartamára az összes felszerelési tárgyunkat elvesszük, és csak egy karakter tehet próbát. Célszerű szerzetest küldeni erre a feladatra, ő fegyver és páncél nélkül is remekül boldogul. Az első teremben öt kapcsolót kell meghúznunk a megfelelő sorrendben (első, ötödik, harmadik, második, negyedik). Amint végeztünk a teremmel, visszakérülünk a felgyógyítóhoz, aki meggyógyítja a sebeinket. A második szobában beugrókat találunk, ezekbe kell a megfelelő sorrendben bemenni (északralet, délkelet, északnyugat, délnyugat). A harmadik szobában két kristályszerzetet kell elintéznünk, akik időnként villámokkal támadják a hőseinket. A negyedik teremben három szerzetest kell hidegre tennünk. A dolog érdekessége az, hogy ha megölünk egyet, akkor néhány másodperc múlva felrobban, és megsebesül. Az ötödik szobában homokszerzetesek próbálnak megállítani, sikertelenül. A kapcsolót kell meghúzni a lánoszlopok tőrnék elő a falakból. Ez az egyetlen módja annak, hogy komolyan sebezünk az ellenfeleinket. Fussunk körbe a szobában, és mindig húzzuk meg a kapcsolókat. Türelmünk elnyeri a jutalmát. Ájtutunk a következő szobába. A hatodik teremben rengeteg pók és hálócspada vár a kiválasztottira. Nincs benne semmi trükk, le kell darálni, és kész. A hetedik terem jóval cseleesebb, itt már sokkal nehezebb dolgunk lesz. Itt az a trükk, hogy a vasszerzeteseket rá kell csalnunk a platformokra, és ott kell velük végeznünk. Amint összeestek, viszza kell rohannunk a kapcsolóhoz, és annak aktiválásával nyithatjuk meg a kijáratot. Az utolsó szoba a legnehezebb. Itt két bronzszerzetest kell legyőznünk, ráadásul véletlenszerű tűzoszlopok is megkelemlítik az életünket. A beavatási ceremónia teljesítése után lejuthatunk a monostor alatti katakombába, ahol a halottakat eltemetik. A szerzetesrend alapítójának a nyughelyét vasgölemek őrzik, a sírban található varázstárgyak nem érik meg a vesztést, amit a gölemek jelentenek. Abban az esetben, ha a duergar helyőrséget még nem tettük helyre, itt az idő. A gonosz törpék két oldalról is támadnak, nehéz lesz a harc ellenük. Megfelelő stratégiával (cloudkill, web, stinking cloud) győzhünk, ezután szabad az út Mélyosztébe.

Mélyosztét a drow elfek, a mind flyerek és a duergarok otthona. A renegát sötét elf táborban





újabb ismerősbe botlunk, Malavon Klónja már bemutatkozott az első részben. Most kivételesen jó fiút játszik, segít, hogy továbbjussunk. Egy drow-tól azonban semmi sincs ingyen, először egy küldetést kell végrehajtani. A keleti támadásban riasztóan megnőtt a drider őrjáratok száma. Úgy tűnik, hogy valaki az elfogott drow harcosából pótképzett dridereket készít csomány mágia segítségével. Erről a szintről juthatunk tovább, bár először meg kell oldanunk Malavon feladatát. Keletre találjuk meg a dridereket keltőhelyét, ez kell elpusztítanunk. Először is meg kell keresnünk az alkimista laborját, ahol gonosz kísérletek folynak. A mérgekeverőt nem lehet szép szóval jobb belátásra bírni, ezért erőszakot kell alkalmaznunk. A laborot csak olyan karakterek használhatják, akiknek az alkimia képessége megfelelően magas. A dridereket előállító szörny (Vice-camera) elpusztításához különlegesen erős mérget kell előállítanunk a laborban. Elkészítéséhez két összetevőt kell megszereznünk: vial of phores, vial of silvery liquid. Az alkimista varázskönyvéből megtudjuk a receptet, sőt még olyan varázsitalt is keverhetünk, mely életet lehel a laborban álló gölembe. Ezután már csak egy villámmal mozgásra kell bírunk, és a csapat máris hétre bővült (a gölem csak a föld alatt tart velünk, a napfény azonnal elpusztítja).

A mérget vigyük a tenyészközpontba, és ott tesszük meg vele szörnyet. Ezen a szinten találhatjuk meg a gőzfürdőben ejtőző mind flayer követ, amely kettőt ad a bölcsességre. Választhatunk, hogy megtartjuk, vagy átadjuk a szörnynek, én inkább az előbbi megoldást javaslom. A küzdelem zajára megnyílnak az agyészlők erődének a kapuja. Az erdő egyetlen nagy terem, melynek közepén a mind flayereket irányító központi agy található. Mielőtt ezt megtámadnánk, érdemes az egész termet bejárni, a végső harcban ugyanis mindenki az agy segítségére siet. Az erdő kijáratánál újabb csapda vár, itt is csak fegyverekkel és mágiaival vághatunk rendet az ellenfél soraiban. Oswald léghajója a közelben parkol, kérjük meg rá, hogy vigyen el Kuldaharba.

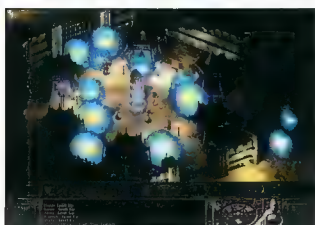
CHAPTER 5. Kuldhara városa központi szerepet tölt be északon. Itt található ugyanis a Nagy Tölgy, mely melegeit ad a hideg télben, és barátságos vidékké változtatta a tundra egy részét. A mágját a Heartstone Gem biztosítja, melyet a falu druidái őriznek. A falu és környéke azonban csatátérre változott, mivel a gonosz erők is szemet vetettek a nagyhatalmú varázstárgyra. Élőhalottak és kígyóemberek özönlöttek el a környéket, és nekünk kell megszüntetnünk ezeket a lényeket. Az őrtornyban régi ismerőssel futhatunk össze, Nathaniel (a jégpalotából segítettünk neki megszökni) röviden vázolja a helyzetet. Az északi temetőből élőhalottak ostromolják a tornyot, a tetemeiket egy gonosz Bane pap támaszja fel. Beszéljük rá, hogy engedjen be a temetőbe, és bizza ránk az élőhalottakat.

A temetőben egyelőre nincs sok tennivalónk, perzse ha leszámítjuk a rengeteg élőhalott támadását. A gonosz pap barlangjában kerül sor a végső leszámolásra. Amennyiben sikerül ott megölünk, megszűnik a halottak inváziója. Kuldharaiban kígyóember őrjáratok cirkálnak, és azonnal támadnak. A városban nagy kevesen maradtak csak, Oswald léghajóján sikerül kimenekíteni a lakosságát. Conlan fegyverkovács boltjában remek varázstárgyakat találhatunk, érdemes körülnézni az ajúra között. A kovács fia Orric márgus tornyát indult el felfedezni. Küldetése sikerrel járt, nála vásárolhatunk be varázstekercseket. A térségben teleportkapu működik, ezen keresztül jöttek a yuan-ti harcosok. A feladat változatlan, le kell zárnunk a kaput, és meg kell akadályoznunk, hogy a kígyóemberek rátegyék kezüket a Heartstone Gemre. A térkapun keresztül egy fültet dzsungelbe jutunk, ahol a kígyóvilág temploma található. A csapat két lehetőség közül választhat. Amennyiben paplavgat található a partiban, mindenkit meg kell ölnünk, mivel nem hajlandó álrühát öltöni. A küldetés teljesítéséhez azonban nincs szükség a templomban lévő összes lény kiirtására, elég, ha a térkaput lezárjuk. A templom belsőjében a főpapot kell megkeresnünk (Ojalha), ha őt sikerül kiiktatnunk, nyert ügynök van. A másik megoldás az, ha álrühát öltünk, és a kapu bezárásához szükséges öt szlopot összeszedjük (négyet a dzsungelben találunk meg az oltárokon, egyet meg a templomban). Az ájtáró bezárásához azonban először meg kell küzdenünk az Őrzővel, aki egy hatalmas fekete sárkány. Nem lesz egyszerű elintézni, de nem lehetetlen. Siker esetén térjünk vissza Kuldaharba, és beszéljünk a druidával. Előtte azonban készüdjünk fel jó alaposan, hét egymást követő támadó hullámot kell visszavernünk. Utunk következő állomása Dragon's Eye, mely ismerős lehet az előző részből. A barlangrendszer négyszintes, és a csaták mellett számos rejtélynek is szembé kell néznünk. A ywern barlangban szert tehetünk néhány mérgező fullánkra, ne hagyjuk ott őket.

A börtönnyegen átjárt csak úgy tudjuk kinyitni, ha a kinczomrában megtaláljuk a nyitólétkeréket (az ALT billentyű nem mutatja meg, de a nyújtópád egyik kereké nyitja az ajtót). A tömlök mélyén találkozhattunk egy yuan-ti kutatóval, aki annak szentelése az életét, hogy ezeket a gonosz hüllőket közelről tanulmányozza. A terve az, hogy elkészít egy olyan varázstárgyat, mely rövid időre lehetővé teszi, hogy át-változzon kígyóemberré, de a személyiséget megtarthassa. Ehhez azonban szüksége lesz egy varázsgyöckre, amelyet a társa rejtett el a barlangrendszerben valahol. A második szintre az északi oltáron keresztül juthatunk le. A lépcső csak akkor válik láthatóvá, ha őt ékkövet (Fire Agate Gem) helyezünk el ott. A második szinten találjuk meg a tudós szerencsétlenül járt társát, akit egy szkiacsapda lapított szét. Gyökér nincs nála, és ahhoz, hogy beszéljünk a szellemével, ide kell hoznunk a kardját (ezt

az információt a tudóstól kapjuk meg). A kard a harmadik szinten található, és néhány vasgölem őrizi. Amint visszaadtuk a kardját, a szellem megmutatja azt a helyet, ahová a gyökereit elrejtette. Ezt vigyük el az alkimista laboratóriumába, majd csereéljük ki vele az igazit. 15-ös, vagy annál nagyobb alkimista képzettség kell ahhoz, hogy képesek legyenek elkészíteni a varázsfőzetet. Két lény varázsitalt is le kell párolnunk, az egyike nekünk lesz szükségünk a harmadik szinten, a másikat meg oda kell adnunk a tudósnak. Ha már a laborban vagyunk, akkor célszerű négy ywern mérget is lepárolnunk a hüllők mérgező fullánkjából. Ezekre azért lesz szükségünk, hogy megmérgezzük a négy víztározót a harmadik szinten (csak így nyílik meg a kapu az utolsó szintre). A harmadikon gondot okozhat Sseth szeme, mely láttán karaktereink nem mernek közelebb menni. Nincs más dolgunk, mint meginni az általunk készített főzetet, majd az átváltozott karakterrel besétálni a szobába, és leengedni a felvonóródat. A hid másik oldalán található a főpapnő szobája. Jelenleg éppen gyerekalakban rimámkodik az életéért, mivel néhány tüzdszín éppen megtámadta. Először a tűzlényeket kell elintéznünk, majd a főpapnőt. Halálával megnyílnak a lejárát a negyedik szintre. A lávaszinten csapdába kerülünk, mégpedig egy időhurokba. Egy félresikerült varázslat fölöttébb időhurok jött létre, ami azt jelenti, hogy a szint elhagyásakor egy nappal visszalépünk az időben. Amikor megérkezünk, már elszabadult a pokol, szinte mindenki meghalt, akitől információkat kaphatunk. Látogassuk meg a révésszel az összes szigetet, és gyűjtsük be az összes információt. A kijárat a Fields of Slaughter felé egy beholder őriz, őt mindenféleképpen el kell intéznünk. A kijáratot használva egy nappal visszcusúszunk az időben. Ekkor éppen időben érkezünk ahhoz, hogy lássuk, amint megmérgezik Lord Pyrót. Látogassuk végig az összes helyszínt, majd csúszunk vissza még egy napot. Két nappal vagyunk a végzetes események előtt, ismét látogassuk végig minden helyszínt. A révész csillagszati áraival nem tudunk mit kezdeni, el kell fogadnunk. Lord Pyrónak adjunk egy mérget elleni ellenszert, a jutalom nem marad el. Ismét menjünk vissza egy napot, ekkor láthatjuk a papnő tárgyalását, aki felelős az időcsapdáért. A negyedik nap a legkritikusabb, ha itt nem vagyunk elég gyorsak, akkor vége a játéknak. Rögötn a kezdéskor rohanjunk balra, és az egyik felgyorsított karakterrel keljünk át a sziklaomláson (elég, ha egy karakter ájtut). A révésszel keljünk át a követségre, majd ott öljük meg a varázslátat előkészítő főpapnőt. Koncentráljuk rá a támadást, ne foglalkozzunk az általa megidézett lényekkel. A papnő likvidálásával sikerült megváltoztatnunk a jövőt.

Hirtelen az egész csapat a jégtemplomban találja magát ismét, ahol az ismerős varázsló éppen beynyítja a számlát. Akkor ő segített rajtunk, most itt az idő, hogy viszonzzuk a szívségét. Amint meg-



tisztítottuk a templomot a démonoktól, folytathatjuk az utunkat. A végső cél (The Severed Hands) és közöttünk már csak a Fields of Slaughter áll. Nagyon kemény csatának nézünk elébe, de ez ne riasszon vissza minket. Az ifjú elf pap teteme mellett található szenteltvízzel tisztíthatjuk meg a vizesést. A színt legkeményebb ellenfele a lich, aki láthatatlanul szórja az áldást a csapatra. Oszlássuk el a varázslatát (Purge Invisibility, Dispel Magic), majd csapjuk le. Most már csak Saablic Tan és nem is olyan kis csapata állja utunkat, de még ez a gonosz varázsló is lehet képes, hogy megakadályozza az előrenyomulásunkat.

CHAPTER 6. A fogadtatás nem túl kedves, néhány ór aonnal nekünk ront. Lelkiismeret-furdalás nélkül végezzünk velük, a célunk az, hogy megszüntessük a Légő által jelentett fenyegetést. Beszélgeszünk el a rabszolgákkal a szinten, megtudhatjuk tőlük, hogy az örök közül a halhatatlan démonok jelentik a legnagyobb veszélyt. A démontestvéreket is két ilyen kreatúra őrzi, így a végső ütközet előtt megsejtesenünk kell a fenyegetést. A második szinten az északi szobában találunk egy üveg virulent agent varázslatát, ezt mindenképpen tegyük el. A szomszédos szobában két mágus megidézett démon szabadit a csapatra. Csapjuk le, majd csapjuk meg a vérét (tainted demon blood). A keleti részen egy kisebb csapat különös varázsgömböt őrzi, melyet egyelőre még nem tudunk megsemmisíteni. A védőket azonban le lehet csapni, a náluk talált szent szimbólumok később még jól fognak jönni. Ne kíméljük a démonszeretőt sem, aki chimera házálattal őrzi az alkimista laborot. Támadjuk meg, de ne felejtsük el, hogy a szomszédos szobában lévő varázslók a segítségére sietnek a csatazaj hallatán.

A harmadik szinten néhány démon szakad a nyakunkba, ők őrzik a varázsszal harmadik összetevőjét a bonding agentet. Két slayer knight őrzi egy másik nagyon fontos szimbólumot (Ilmater Holy Symbol), ezt mindenképp szerezzük meg. Ezen a szinten amúgy mindenki ellenfél, és rengeteg halálos csapda leselkedik a gyanútlan kalandozókra. A negyedik szint már jóval barátságosabb. Itt találkoznak Rikivel, a drow bajkeverővel. Ajánl egy módszert, melyet elaitathatjuk a szinten lévő öröket. Készítenünk kell egy igen erős altatót, melyet az ételükbe keverve kivonjuk őket a forgalomból. Az altatóhoz három összetevőt kell összekotyvasztanunk az alkimista laborban (virulent agent, bonding agent, tainted demon blood). Az őrség kiiktatása után új feladatot kapunk drow partnerünkől: meg kell semmisítenünk a démonok halhatatlanságát biztosító gömböt. Meg kell keresnünk a tömlőben raboskodó papot, aki a segítségünkre lehet. A negyedik szintről érhetjük el a négy tornyot. Először másszuk meg a nyugati mágustornyot. Itt egy egyszerű rejtvényt kell megoldanunk, akkor teleportálhatunk el a

főmághushoz. A megoldás igen egyszerű, a megfelelő sorrendben kell ráklikkelnünk a csillag öt ágára. A sorrend a következő (a legfelső szimbólum az egyes): egy, három, öt, kettő, négy, egy. Orric tornyában keressük meg a varázslót, majd szedjük ki belőle az információkat. Megtudjuk tőle, hogy a harmadik szinten létezik egy forrás, melynek segítségével a démontestvérek regenerálják az életerejüket.

A végső csata előtt ezt a forrást kell megsejtesítenünk. Orric kiterjedt könyvtárában találjuk meg Ilmater isten imakönyvét. Utunk következő állomása a War Tower, itt találjuk a rabokat, köztük Ilmater papját. Küldetése teljesítéséhez egy szent rituálét kell végrehajtunk Ilmater szobra előtt. A szertáshoz négy tárgyra lesz szükségünk: Ilmater imakönyvére, szent szimbólumára, a pap Bonds of the Faithfulness, valamint egy rabzsolga könyvére. Két tárgy már nálunk van, a másik kettőt még meg kell találnunk.

A War Tower következő emeletén, a kinczókamrában találjuk meg a Bonds of the Faithful. A Tears of Sufferinget a bejárati szinten kapjuk meg a délnyugati szobában lévő rabszolgától (Jerre Stoh). A négy tárgy begyűjtése után irány a paptornya, el kell végeznünk a szertartást. Xvim, a gonosz isten azonban közbelép, a szertartás befejezése előtt meg kell győznünk az avatárját. Nehéz csata lesz, az istent csak zűzöfegyverekkel sebezhetjük meg (mace, flail, hammer, quarterstaff stb.). Az avatár legyőzése után folytassuk a szertartást, s az ott kapott szenteltvízzel tisztítsuk meg a forrást a harmadik szinten.

A paptornya legfelső szintjére csak úgy juthatunk fel, ha minden karakterünket felszereljük Xvim szent szimbólumával (ilyet a hívóktól vehetünk el, miután megöltük őket). A teleportkapu csak akkor üzemel, ha a csapat minden tagjánál van ilyen medál. A főpapnál lévő varázsszal segítségével a tömlőben selymülő szerzetes visszanyeri eredeti formáját, a segítséget azzal hálálja meg, hogy az utolsó csatában a mi oldalunkon száll be a küzdelembe. Xvim gonosz hatalmának megtörése után összetörhetjük a démonok halhatatlanságát biztosító gömböt. Őljuk meg a bejáratot őrző demót, majd engedjük szabadon a rabszolgákat. Térjünk vissza Rikéhez, majd vállaljuk el az utolsó küldetését. A démontestvérek egy diplomáciai küldöttséget várnak a War Tower tetejére.

Meg kell akadályoznunk, hogy a szövetségi létrejöhön, végeznünk kell a küldöttekkel. A torony tetejére vezető utat erős vasrács zárja le, a kulcs Pudu kapitánynál található (ő a Officer Tower tetején található meg, éppen randevúzik). A kulccsal kinyithatjuk a rácsot, és feljuthatunk a torony tetejére. Csapjuk le mindkét küldöttséget, majd készüljünk fel alaposan a végső nagy csatára. Lefelé jövet egy mágusba botlunk, aki elteleportál minket az utolsó csata helyszínére. ■ **MOCSY**

GONDOLAT

Egyik olvasónk felvetette honlapunk Gondolatébresztő topicjában (merthogy ilyen is van...), hogy igazán írhatnánk a játékok evolúciójáról – arról, hogy hogyan változtak az egyes sikerműfajok az elmúlt évtizedekben, és mi várható az elkövetkezőkben. Tetszett az ötlet, rá is vettem magam a témára, de arra jutottam, hogy akkor lehet csak igazán megérteni ezt, ha a játékkészítés fejlődésével és jövőjével is tisztában vagyunk. Az Avault éppen most közzétett erről remek cikket Ben Sawyer tollából (ő a Digitallmill konzultáns cég elnöke, és ebben a minőségével rengeteg fejlesztővel dolgozik együtt), ezért kapva az alkalmon a rovatban most a programok fejlesztését befolyásoló tényezőket járom körül – nem kis mértékben lopva Sawyer úr írásából. Kicsit tömény lesz, és sok idegen szót fogok használni, de talán a szokásosnál szárazabb szöveg ellenére érdekesnek találjátok majd a lentieket.

AZ ÜVEGHEGVÉN IS TOOL. Bevezetőül érdemes számba venni, hogy kiket is nevezhetünk a piac megkerülhetetlen szereplőinek. A játékipar hajnalán három emberrel régebben fel lehetett állítani a modellt: voltak nem ritkán egy személyes fejlesztőcsapatok, kiadók (a korai időkben a kiadó és a fejlesztő gyakran ugyanaz a cég vagy személy volt), és természetesen vevők, akik eltartották a másik két csoportot. Ezek a mai napig megmaradtak, csupán annyi történt időközben, hogy a kiadók és a fejlesztők jobban elhatárolódtak egymástól – az egész egyre jobban emlékeztet a mozi- és a zeneparra. A fenti felállást hamar kiegészítette a forgalmazói réteg (bolti, és később online megoldásokkal), majd a fejlesztés modularírássá válásával – tehát a licencelhető engine-ek és egyéb tool-ok elterjedésével – kialakultak a második és harmadik ("second party", illetve "third party") fejlesztői csoportok, amelyek még nagyobb intenzitással használták ezeket a kész eszközöket (szaknyelven "middleware"-eket) munkájukban. (Második fejlesztői rétegnek nevezzük az anyacégek tulajdonában levő "alfejlesztőket", akiknek cselekvési szabadságuk korlátozott, viszont rengeteg segítséget kapnak felülről, míg a harmadik fejlesztői réteget a szerződéses szabadúszók teszik ki.) Middleware lehet bármilyen technikai támogatást nyújtó segédprogram: ilyen a Blink videolejátszó, a Karma fizikai engine, különféle install shieldek, scriptnyelvek – vagyis minden, amire szükség lehet egy játékban, és azt lehet mondani rá, hogy "inkább megveszem, mert olcsóbb az nekem, mint magamnak fejleszteni egyet, ami jó esetben is csak olyan jó lesz, mint amit megvehetek". Végül, de nem utolsósorban meg kell említeni a modellben a platform-réteget is, vagyis az egyes konzolokért és játékatípusokért

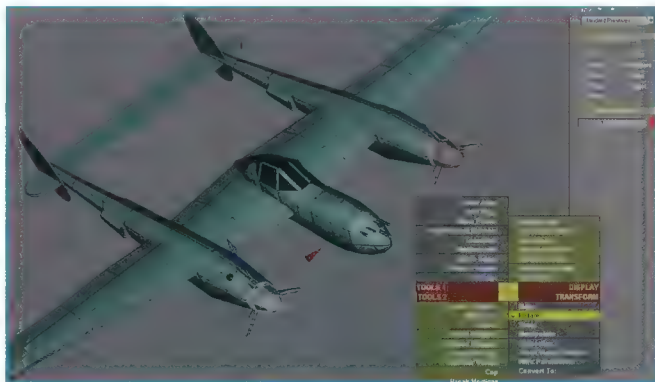
lobbizókat – bizony, ők ugyanúgy hatással vannak a fejlesztésre – és így a játékokra –, mint az eddig említett piaci szereplők.

Összefoglalva az imént vázolt kis törzsfejlődést: a kezdetek kezdetén csak zárt, egyszerre és befejezett játékok születtek, aztán később felbukkantak a pályaszerkesztők, majd az engine kezdett különválni a játék kontextusától, és a programok egyre nyitottabbak lettek fejlesztői szempontból. Ez a trend ma is folytatódik: a fejlesztés már szinte elképzelhetetlen házilág készített vagy licenclát middleware-ek nélkül, és egyértelmű, hogy teljesen zárt programoknak nincs sok keresnivalójuk a XXI. század játékipacán. Ez tehát a jelen, de lássuk, mely szempontok alakítják majd a fejlesztés jövőjét!

MI FEJLESZTI A VÉGÉN? Fejlesztésmódszertani aspektusból nézve a dolgot, mindenekelőtt tehát a

nyitott játéktervezést kell megemlítenünk. Láttuk és látnuk az engine-ek és editorok forradalmát, amely azonban még korántsem tekinthető befejezettnek. Idáig ugyanis csak a technikai mag különbözteti el a játék tartalmától, környezetétől, de a továbbiakban még nagyobb fokú rugalmasság és modularitás várható, egyre mélyebb szinteken, aminek eredményeként még nagyobb jelentőséget fognak kapni az újrahasznosítható elemek és a lehető legnagyobb fokú paraméterezhetőség is. Ez a törekvés néhány mai játékban (pl. a Warcraft 3-ban) már látható, és elsősorban ennek a trendnek köszönhető, hogy a gombamód szaporodó toolok és editorok "kitermeltek" a harmadik fejlesztői réteget.

E csoport tagjai mára már odáig jutottak, hogy a megvett és mankóként használt eredeti eszközöket saját, szabványok alapján készült kiegészítő



ÉBRESZTŐ

middleware-ekkel teszik fejlesztőbaráttá. És ezzel jutunk a fejlődés következő lépcsőfokára, az önálló platformként viselkedő játékokhoz. Ha ugyanis egy program az előbb említett felfogásban készül, ésszerű ötletnek tűnik a lehető legoptimálisabb háttérrel adni a sok toolnak és editornak. Ezt a háttérrel a „construction kit”-ek teremtik meg, amelyek gyakorlatilag mini operációs rendszerként működő, és a fejlesztők dolgát igencsak megkönnyítő célalalmazások, alapok, amelyekre az egyes játékok middleware-ei épülhetnek.

Láthatunk már ilyet az id software FPS-eiben, vagy akár a Neverwinter Nightsban. Azon túl, hogy valószínűleg egyre több játék fog kit-háttérrel készülni, és egyre integráltabb, egyre érettebb formában fognak ezek az eszközök megjelenni, a jövő nagy változása lesz egy újabb fejlesztői réteg elterjedése, amely a „third party” fejlesztők vadhajásaként fogható fel. Ez a csoport arra fog szakosodni – sőt, máris arra szakosodik, hiszen a Discreet cég már csinált valami ilyesmit gMax néven –, hogy standardizálja, vagyis szabványosítsa, közelítse egymáshoz a kitekét és a különálló editorokat, toolokat az egyes játékok és akár a platformok közti átjárhatóságot biztosítva. A végső cél az, hogy ha a fejlesztő gyárt például egy RPG-monstárt, akkor ugyanazt a szörnyet egy másik szerepjátékba (vagy kis módosításokkal akár FPS-be) is bele tudja illeszteni. Az ilyen irányú megmozdulások elsősorban azt a nemrég kialakult csoportot fogják támogatni, amelyet máris negyedik („fourth party”) fejlesztői rétegnek neveznek.

A hangzatos cím tulajdonképpen a „modder”-eket takarja, vagyis azokat az embereket, akik a rendelkezésre álló játékeszközökkel már nem is annyira technikai értelemben vett fejlesztői, mint inkább játéktervezői munkát végeznek. (Egyébként általánosságban elmondható, hogy a növekvő sorszámu fejlesztői rétegek egyre kevesebb programozói elmélyülést igényelnek, hiszen a middleware-ek és a middleware-ek middleware-rei tartalmazzák a kód technikai magját – ugyanakkor azonban az egyes rétegek határainak elmosódása is megfigyelhető.) A Half-Life eseté-

ben már láttuk, hogy mire képesek a „mod”-ok (a kifejezés a „modification”, azaz „módosítás” szóból származik), hiszen így született a Counter Strike. A szakemberek szerint a modok sikeres történet fognak lenni: jelenleg 50 ezer és 200 ezer közé saccolják a modderek számát, és rövid időn belül e létszám megháromszorozódását várják.

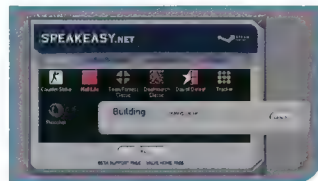
BUSINESS CLASS. Nem szabad elfeledkezünk a játékipar üzleti oldaláról sem: könnyen belátható, hogy a forgalmazók és a kereskedők érdekei is visszahatnak a fejlesztésre. Az online forgalmazás fontosságának kihangsúlyozása már elkapottat közhely, de nem lehet elégszer elismételni.

A most jobbra internetes vásárlás szintjén működő szolgáltatás ugyanis kezd átalakulni: máris akadnak olyan játékok, amelyek modulokban elérhetők, és a vevő ezek között válogatva testre szabott terméket tehet a kosarába. Ez a jövő egyik útja: eljön még az idő, amikor magunk állíthatjuk össze kedvenc FPS-ünket meghatározva, hogy mely pályákra, fegyverekre és egyéb játékelemekre van szükségünk. Ebből máris következik egy újabb üzleti-fejlesztői irány, nevezetesen a játékok folyamatos karbantartása, hiszen a vásárló kedvenc FPS-ébe is bele, és egy idő után igényelni fogja az újabb, pár dollárért megvehető fegyvereket és pályákat. A jövőben tehát egyre kevesebb olyan programmal találkozunk majd, amelyre fejlesztői azt mondják majd: „kész van”. Nem elhanyagolható üzleti érdek a játékok különözött platformverzióinak megjelenése sem: nyilvánvaló, hogy arra érdemes törekedni (különösen például filmátratók esetében), hogy a programok PC-re és konzolokra egyszerre jelenjenek meg, ellenkező esetben a később debütáló termék elavulttá válik, és fejlesztési költségei is megnöhetnek. Úgy néz ki, a technikai háttér már megfelelő ahhoz, hogy jó szervezéssel ezt meg lehessen oldani, ezért a több platformon való egyidejű megjelenés hamarosan magától értetődővé válik majd (más kérdés, hogy az egyes konzol-platformok gazdái gőzerővel ez ellen dolgoznak, hiszen nekik az exkluzív cím hatalmas üzlet).

Végül, hamarosan várható némi üzleti változás a negyedik fejlesztői réteg háza táján is, hiszen a modok pénzügyi viszonyai ma még nem mondhatók tisztázottak. A forgalmazók a felső fejlesztői rétegekkel karöltve bizonyára ráteszik majd a kezüket a modderek által összehozott kiegészítésekre. A most még szabad modokat a jövőben megfizethető összegért fogják majd árulni, és ebből természetesen a modderek is megkapják majd a részüket – e rétegben tehát a létszámnövekedésen kívül egyfajta üzleti szemlélet kialakulása is várható.

NYITOTT HÉRDÉS. Egy ilyen dinamikus fejlődó iparban, mint a számítógépes- és konzoljátékok kis szemétdombja, nehezen lehet pontos jövővételeket megfogalmazni – Ben Sawyer megjátsái mégis logikusnak és spekulációtól mentesnek tűnnek, bizonyára van bennük némi igazság. A fentiek alapján a konklúzió tehát a következő: a jövő játécai könnyen bővíthető, szabványosított és folyamatosan fejlesztett middleware-ekkel és modokkal fognak készülni, egy időben több platformra, tartalmuk alakításába maga a vevő is bele fog szólni, az újabb és újabb modoknak köszönhetően pedig hosszú életciklussal fognak rendelkezni.

Az egyes fejlesztői rétegek ezzel együtt egyre inkább transzienssé válnak, a vevő maga is modderré léphet elő, mint ahogy modderről is könnyen lehet middleware-fejlesztő (persze, csakis az üzleti oldal ellenőrzésével). Így módon nemcsak a játékok válnak majd nyitottabbá, de maga a fejlesztés is – hogy ennek milyen kihatásai lesznek a konkrét játékműfajokra nézve, azt egy későbbi Gondolatébresztőben próbálom majd megválaszolni. ■ STÓKI



XBOX REVAT

5. ИБОИ НПСН

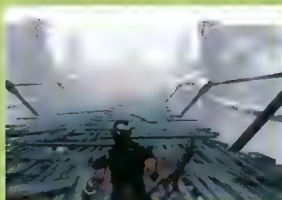
2. ИБОИ НПСН

ИБОИ НПСН



3. ИБОИ НПСН

ИБОИ НПСН



4. ИБОИ НПСН



> aggressive inline

Az extrém sportokat bemutató játékok PC-n nem túl népszerűek, kizárólag a Tony Hawk-sorozat látogat el – általában fél éves késéssel – számítógépünkre. Konzolon viszont ez a stílus nagyon népszerű, ám az biztos, hogy a TH-sorozat az egyeduralkodó.

Az első pillanatokban a játék meglehetősen kiábrándító volt: ugyanaz a „zúzós zenére összevágott trükkök és esések” típusú intro fogad, majd a menü ugyanolyan opciókkal, mint minden ilyen játékban. Szerencsére ezután már folyamatosan javulnak a dolgok, az egész kezdődik egy nagyon klassz szul megoldott bemutatópályával, ahol a játék alapjait tanulhatjuk meg. Minden mozdulat, akadály külön leckét jelent, és mindent annyiszor próbálunk ki, akárhányszor akarunk.

A második nagy pozitívumát a játéknak a hatalmas pályák jelentik. Karrier-módban hét helyszínt járhatunk be, de ezek a pályák sokkal méreteesebbek, mint amit megszokhattunk. Az első pálya, a Movie Lot például három részből tevődik össze. Kint kezdünk egy forgalmas utcán, ahonnan beléphetünk a stúdióba. Ez a kinti rész nem sokkal kisebb, mint a Tony Hawk 3 legnagyobb helyszíne. Ha bejutunk a stúdióba, akkor bizony el fogunk csodálkozni, mert a forgatási terep is körülbelül ugyanekkora. Van egy titkos helyiség is itt, amelyik ugyan kisebb, de mindent egybevetve csak az első pálya akkora, mint máshol a fél játék.

A pályák egyébként nem úgy kezdődnek, mint azt képzelhetnénk: nem jön a négy / tíz / tizenkét teljesítendő feladat, amelyekkel végezve mehetünk a következő helyszínre, csak úgy ki vagyunk csapva a pályára. Persze azért nem maradunk kihívások nél-

kül, sőt, jóval több is lesz, mint várnánk. A menüből elérhető lista eleinte meglehetősen foghjas, a rengeteg hiányzó bejegyzés között csak pár feladat látható: érjünk el X pontot összesen, vagy egy trükkből, grindoljunk végig Y csövet vagy láncot. A többi kihívás az előzőek teljesítésével, illetve az emberekkel való beszélgetésekkel válik elérhetővé. Ha a Movie Loton például elérünk százezer pontot, akkor következik a következő fokozat: félmillió, majd ezt is teljesítve egymillió pontot kell abszolválnunk. Nem beszélhetünk mindenkiel, hanem csak azokkal, akiknek a feje felett egy kis górkocsolya-ikon lebeg. Néha nem is emberről van szó, egyszer például egy befőttesüvegben levő fej, másszor az egyik néhai kolléga kísértő szelleme adja a megbízást. Ezek a kihívások általában bonyolultak, de van, amikor csak időhatáros feladatokat kapunk (X másodperc alatt kell elérni Y pontot).

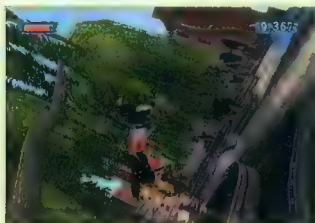
A játékmenet legnagyobb újítása, hogy a menetek nem két percgig tartanak, hanem a teljesítményünkötől függő ideig. A bal sarokban levő mérce mutatja, hogy még mennyi időnk van hátra – a sikeres trükkök ezt kitöltik, míg ha elbukunk, akkor az időnk is csökken. Elegendő egy jobb trükkiláncolat, vagy az, ha minden adandó alkalommal grindolunk és manuál használunk, és ezzel nem lesz bajunk, nem kell erre folyton figyelni. Amikor megtelik a mérce, akkor miénk a világ: korcsolyánk lángot híz maga után, sokkal gyorsabbak leszünk, magasabba ugunk és általános teljesítményünk is megnő.

Az irányításban megpróbáltuk újítani, bár ez nem sült el annyira jól, mint a képerces időkorlát eltör-

lése. Általában minden gomb a szokott helyén van leszámítva azt, hogy a B gomb ezúttal nem trükközésre szolgál, azt most egyedül az X-gombbal lehet megtenni. Ennek az az oka, hogy a készítőknak szüksége volt egy szabad, ún. akciógombra. Ennek nyomogatása révén lehet beszélni az emberekkel, illetve ezt lehet felhasználni különleges mozgásokhoz.

Ha a program csak a fentieket tartalmazná, már akkor is nagyon vidám lennék, ám a repertoár nem merült ki ezekkel. A karakterek képességeinek a fejlesztése (hét van ezekből) nem pontelosztogatás vagy vásárlás módszerrel történik, hanem szerepjátékokból ellesett módon, tapasztalati pontokkal. Bármit teszünk – trükközünk, grindolunk, manuálózunk –, XP-t kapunk érte, és ha azokból összegyűlik egy bizonyos mennyiség, akkor az adott képesség szintet ugrik, és ettől fogva jobban fog menni. Jó pár titkos dolog van az Aggressive Inline-ban, mint például hét megnyitható szereplő, minden pályán egy kulcs, amellyel egy másik helyszínen levő titkos helyet nyithatunk ki (lakat jelzi ezeket a helyeket). A zenei anyag is igen jó (olyan együttesekkel, mint a POD, a Hoobastank vagy Rakim), ráadásul bármilyen kombinációban vegyítjük a winchesteren tárolt zenékkel is.

Az Aggressive Inline az év egyik legnagyobb meglepetése – a semmiből jött, és rögtön letaszította Tony Hawkot a trónjáról. Kíváncsi vagyok, hogy annak negyedik része milyen lesz, vajon újítottak-e benne annyit, hogy visszavágnak. Az mindenesetre biztos, hogy az Activision megvette a Z-Axis-t – valószínűleg nem akarták, hogy a konkurenciának dolgozzanak. ■ GRATH



MENTŐÖV

» MORROWIND

Halióó Lily...

Csak a Morrowndre hallgató játékosodával kapcsolatban lenne one kérdésem: Hogy lehet a karakterem VAMPIRE (megkérlek egy vámpírbácsit, hogy harapjon meg?), és ennek milyen előnyei/hátráltói vannak? Előre is nagyon köszi...)

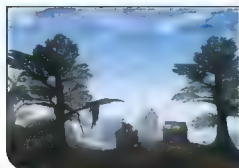
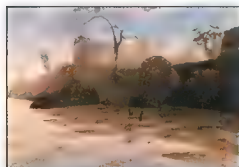
A vámpírizmust sajnos csak véletlenszerűen kaphatod el, abban az esetben, ha vámpírokkal harcolsz. Kősa mendemondák ugyan akadnak a neten egy vámpírlétről, de ezt legfeljebb a kiegészítőben próbálhatjuk ki. A vámpírlétrének igazából sok előnyét nem látom. Egy magas szintű karakternek már nem jelent túl nagy előnyt, ha az alaptulajdonságai növekednek 20 pontot. Hátrány viszont akad bőven: nappal sebzódsz a szabadban, a városban az örök azonnal megtámadnak, senki sem áll szóba veled... Inkább csak érdekesség a vámpírlét, jómagam nem próbáltam még ki.

Szia Mocsy!

Bocs, hogy „zaklatlak” levelemmel :), de megint elakadtam a Morrowndben. A harmadik test 2. részénél járok, miszerint meg kell találnom a Valley of the winden belülli barlangot. A problémám. 1. A Valley of the windet se találom 2. Állítólag két magas körli fogom megismerni 3. A red mountains egész keleti részét bejártam, még a ghostgate mögött, előtt is, de sehol se találom. Ha meg tudnád mondani, hogy kb. red mountainsen belül hol van, mihez közel, nagyon örülnék neki, mert ami az újságban volt, hogy északkeleti lankáin, az nagyon kevés a számomra. Megkérdeztem egy embert az urshilaku táborban (nem is egyet... a törzsfőnököt, a sámánótt és egy helybélt), és az lehet-e az ok, hogy nem találom, hogy nincs elég infóm, vagy nem kérdeztem meg valamit, mert régebben akadtam el így. NAGYON SZEPEN KÉRLEK, SEGÍTS!!!

SOK köszönet!

A barlangot valóban nehéz megtalálni, de nem lehetetlen. Nem szükséges a helyeket megkérdezned, a segítségük nélkül is megled. A barlanghoz (Cavern of Incarnate) út vezet, de a bejárat csak reggel vagy este hat órákor nyílik meg. A CD-re felteszünk egy programot, melynek segítségével egyszerűen megtalálod ezt a helyet (keresd a Morrownd rovatban).



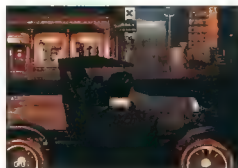
» MAFIA

Hi!

A Mafiában frakkón nem tom, mit kell csinálni a kikötős pályán (Harbor), ill. tom mit kéne, csak azt nem, hogyan. Mindenkit lelovók, de azt a Morelo nevű úrgét sehol sem találom.

Előre is kösz. ■ ALIEN™

A kéréses emberkét a zöld kocsinál lévő épületben találod, hozzájutni pedig a váltók átállítása után az első tartálykocsi kerékbiztosító-ékének eltávolítása után fogsz. Ha betörte az ajtót már csak oda kell sétálnod. ■ LAZA



» GRAND THEFT AUTO III

Hello Mocsy.

Szeretnék válaszolni annak a gyereknek a kérdésére, aki a gta3-ban nem tudja, hogy kell a kocsiból kilőni uzival! A „q”-val és az „e”-vel oldalirányba vált a kamera, és (ha még nem állítottad át a billentyűzetet) akkor a bal egérgombbal tudsz löni, persze az „e” vagy a „q” gomb nyomva tartása alatt. Ha annál a küldetésnél tartasz, amikor ki kell nyírni a Salvatorét, akkor kell uzival kilőni. Én speciel úgy csináltam meg, hogy szembeálltam azzal a sikátorral, amin kifut, és leszedtem sniperrel. Na ennyi. Csá.

A másodikra, ha Nvidiád van /lefogadom/, akkor van egy rendszerfíle /d3d8.dll/, ez a bűnös. A megoldás meg a www.download.microsoft.com/download/whistler/Patch/q306676/wxp/en-us/q306676_wxp_sp1_x86_en.exe oldalon vár rád. Ez sok mindent javít, hogy most ezt is, azt nem tudom, de lehetséges. Ha valaki elakadt, írjon nyugodtan, ha tudok, segítek. ■ CSABA NATHAS@FREEMAIL.HU

Halióó!

A második gondja, hogy nem írja ki a szöveget XP alatt. Ezt az 1-es Service Pack megoldja. A pontos neve: WindowsXP Hotfix (SP1) (Q306676). Ez egy 3 megás fájl, letöltöd, felrakod, aztán írthatod a karteit!



> THIEF II

Hi Mocsy!

Ide biggyeszték egy kis mini helpet a THIEF 2-höz, az utolsó szinthez, valószínűleg hasznos, mert lehet, hogy valaki nem tudta megcsinálni (végigvétel meg nincs a Guru CD-n)! Amúgy, hiba is akadt a játékban, erről is szól a megoldás! Esetleg betehetné a Mentőöv rovatba...

Szólal. level! 16 –

Sabotage at Soulforge.

A Mechanisták (szépen magyarul) erdjében vagyunk, az első helyszínt gyártógépekkel van telezsúfolva, amit harci robotok őriznek.

Először a robotokról: Gyerekesen könnyű kivégezni őket, ha felfedezzük a Nagy Trükköt (Rodolfo is csak halála után jött rá): Csáljuk be a robokat egy RÁCSOS ablakkal ellátott, vasajtóval védett területre (az ajtó túl zárjuk be magunk utáni). A Marhája, itt saját magát fogja megsemmisíteni, mivel lövi a bombánkat felénk, ami persze előtte, az ajtó túloldalán fog felrobbanni! Mondjuk, ilyen ajtó sincs mindenhol, de akkor is ezzel a trükkel, mindenfajta tárgy nélkül tudjuk kiűzni ezeket a veszélyes dögöket...! (Amúgy a robokat szét lehet verni. Ezután egy fémhordót kapunk, amit magunkkal vihetünk zajkeltőnek.)



Első feladatunk itt a Guiding Beacon nevű szerkezet legyártása. Na, gondolom, mindenki eljutott a Stage1 legyártásáig. Lássuk a Stage2 elkészültét. Menjünk BayA-ba, és a gép tetejébe helyezzük be a Stage1-et, ÉS AZ OLDALÁN LÉVŐ NYÍLÁSA TEGYÜNK EGY STEEL PLATE-et! (Ezt az utóbbit nem említi a gép!)

Ezután már csak a gombot kell megnyomnunk... Regulating Round: Tegyük be 1 Gauge-t + 1 Bantam None-ot.

A poén ez után, hogy a gépek (a Sealing Machine-é is!) gombjai a magasban, egy plátón vannak. Legegyszerűbben úgy tudunk oda feljutni, ha az egyik plafonon lévő SÁRGA RÁCSBA EGY VINE ARROW-t lövünk... Good Luck a továbbiakhoz... ■ JONOWSKY

> FALLOUT 2

Hi

Olvastam a 2002/7. PC Guruban a választ, de ez sajna hiányos, mivel ha hősünk melótt a Wrightokkal lepaktál, bunyózní meg a box klubba, akkor nem veszik fel munkára.

Ha ez megtörténik, először meg kell keresni a Wright család háza mellett vasútállomást, ahol egy pasassal beszélve bejuthatunk a család főhöz. Innen már stimmel a válasz. Remélem, beraksz a mentőövb. Előre is kösz. ■ PR. PLUTO



> JAGGED ALLIANCE 2

Jagged Alliance 2:

Hogyan lehet helikopterrel repülni? Hogy lehet a koordinátás térképen zöld kockákat csinálni, ahova leszáll a kopter? Ott a B13-as szektorban vagyok, nem tom, melyik falu, 3 kockányi, mindenkit kicsináltam mar, enyém a bánya. Az incoming...-ba is belelőrdött a pénz, de még mindig nem adódott hozzá az én pénzemhez, ÉS teszem azt, kihal a fél csapat. A weben felfogadok újabb zsoldost, pl. 1 napra. Ki is teszik valahol a térkép tetején.

DE HA ÉN 20 KOCKÁNYIVAL ARREBB VAGYOK, MIRE ODAÉR, LEJÁR A SZERZŐDÉSE??? Hát hogy van ez, kérem?

Szia Mocsy!

Lenne egy kis gondom az utolsó Guru teljes játékával kapcsolatban, mégpedig az, hogy elfoglaltam Medunát nagy nehezen, és mégsincs vége a játéknak. Minden bizonnyal a diktatortól kellene előkeríteni, de nem tudom, hol van. Az egyetlen NPC-t (Elliot), aki minden bizonnyal pontosan tudja, hol van, még Miquiell sem tudtam szóba bérni. Ezen felül van még két tippem, hol lehet, de fogalmam sincs, hogyan juthatnék el oda. Az egyik hely a palotában van: a trónterem felett van még egy emelet, de nem találtam feljártatót. A másik hely az aréna (N5), ahol találtam 4 kapcsolót és két kulcsot, amik nem tudom mire valók, szerintem egy földalatti járatot lehet velük megnyitni valahogy. Kérlek, mielőbb küldj választ, mert már nagyon kíváncsi vagyok a végére. A választ előre is köszönöm. Üdv: ■ L. IMRE

Hali Mocsy!

Nagyon ütős lett ez a JA 2, már 1 hónapja nyomom! Kellett kis idő, míg nagyjából rájöttem a dolgokra! Ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem!

1. Mire jó célzásnál a sárga kör?
2. Elakadtam kicsit, bezárták a bányám, mert szörnyek vannak. Támadnak rendszeres időközönként.
3. Namármost: én egyből lementem megnézni, mi a pálya, és legalul megtaláltam a tojásokat (?) is, de a 8 darabot csak 4-et tudtam TNT-vel felrobbantani, mivel nem volt több (mármint TNT-m). Gondolom, így lehetne megoldani ezt a problémát, viszont nem tudom, hogy hol lehetne venni még robbanóanyagot.
4. Találtam már 2 üvegnyi robbanóféleséget, de azzal sem tudom, hogy mit kell csinálni. (Ázt írja, hogy erősebb, mint a TNT, de gondolom, valamit kéne vele átalakítani).
5. Melyik lövész erősebb, a piros vagy a kék?
6. Találtam egy csomó „vackot”, amikkel nem tudok mit csinálni: ragasztószalag, korára stb. Lehet őket valamire használni?

Na, ennyi lenne egyelőre, remélem, hogy lesz egy JA2 tippetrükkök a Guruban, de mivel nincs, ezért csak téged tudlak „zaklatni”!

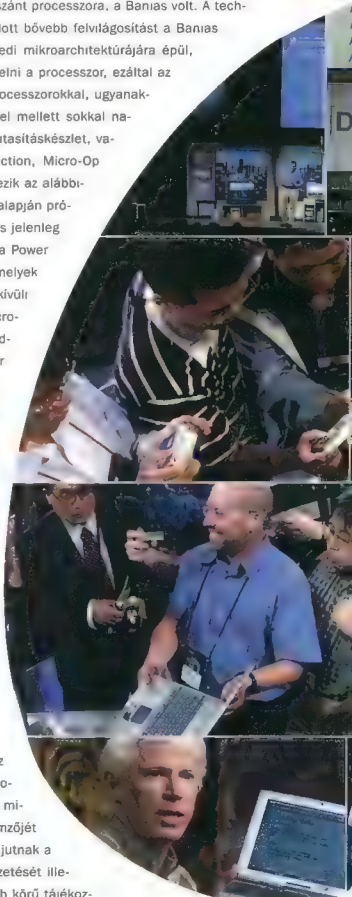
Köszö a válaszokat, jó munkát a megújult Guruhoz! ■ SZÉCSI GÁBOR

> HARDVER

INTEL: BANIAS, PENTIUM 4-M ÉS I864 PROCESSZOROK

Nemrégiben rendezték meg négyezer meghívott mérnök, elemző valamint újságíró részvételével a 2002-es őszi Intel Developer Forumot, ahol is az Intel, illetve az Intellel szoros együttműködésben álló cégek mutatták be legújabb fejlesztéseiket. A négynapos rendezvény talán legnagyobb érdeklődést magának mondható előadásának témája a vállalatnak a következő generációs hordozható számítógépekbe szánt processzora, a Banius volt. A technikai előadást és prezentációt az Intel mobilplatformjairól felelős Mike Trainor tartotta, aki első ízben adott bővebb felvilágosítást a Banius architektúrájáról illetően. Ennek keretein belül megtudhattuk, hogy a processzor a cég egy teljesen egyedi mikroarchitektúrájára épül, melynek lényege, hogy az órapercenként végrehajtható utasítások számának növelésével próbálja meg növelni a processzor, ezáltal az egész rendszer teljesítményét. Alapjaiban véve a Banius igen sok hasonlóságot mutat a Pentium III-as processzorokkal, ugyanakkor számos olyan technológiai újítás került benne implementálásra, melyek révén kevesebb áramfelvétellel mellett sokkal nagyobb számítási kapacitásra képes azoknál. Az újdonságok már ismert tagjai az SSE2 kibővített utasításkészlet, valamint a Quad Pumped rendszerbusz lennének, a még ismeretlenek pedig az Advanced Branch Prediction, Micro-Op Fusion, Power Optimized Processor Bus és a Dedicated Stack Manager, melyek rövid ismertetése következik az alábbiakban: az Advanced Branch Prediction az aktuálisan futtatott program múltbéli viselkedésének elemzése alapján próbálja meghatározni, hogy az a jövőben vajon milyen utasítások elvégzését kérheti a processzortól. Számos jelenleg működő rendszerrel ellentétben, melyek az épp használaton kívüli komponenseiket is ellátják árammal, a Power Optimized Processor System Bus számos olyan architektúráis és áramköri megoldást hordoz magában, amelyek alkalmasak kisebb feszültségcsökkentések létrehozatalára, ezáltal csökkentik a processzor használaton kívüli részének áramfelvételét. Mikor a rendszer készen áll bizonyos számú művelet egyidejű elvégzésére, a Micro-Op Fusion technológia egyesíti ezeket a CPU pipeline minél hatószerűbb kihasználása végett növelve a rendszer teljesítményét. Utolsó a sorban a Dedicated Stack Manager, mely folyamatosan figyeli a rendszer komponenseinek kihasználtsági szintjét, és ezek egymáshoz igazításával biztosítja a processzor felé érkező adatok folyamatos áramlását. Ezek a technológiák egyidejű használatával az Intel mérnökei szerint lényeges javulás következik be a rendszer összteljesítményében, az áramfelvétel megnövekedése nélkül. Itt kell megjegyezni, hogy a Banius minden előnye mellett, áramfelvételi szempontjából nem a processzor jelenti a legnagyobb fogyasztót egy notebook esetében, sokkal inkább a merevlemez, az esetleges optikai meghajtók, illetve a kijelző. A Banius processzorok maga 77 millió tranzisztorból fog állni, melyek egyharmadat csupán a hatalmas méretű, másodsztűt gyorsítótár teszi ki. A jövő év első negyedében megjelenő processzorok nem kevesebb, mint 1 MB, az őket fél évvel követő Dothan kódnevű, 0,09 mikronos csíkszélességgel gyártott mobilprocesszorok pedig 2 MB másodsztűt gyorsítótárral fognak rendelkezni. A cég jelenlegi tervei szerint négy különböző órapercenként végrehajtható utasítások számát elérő Banius fognak piacra dobni: 1,3 GHz-est, 1,4 GHz-est, 1,5 GHz-est illetve 1,6 GHz-est.

Az Intel Developer Forum keretein belül immáron hivatalosan is megerősítették a hírt, miszerint a vállalat készül saját processzorai körében, azok tényleges fizikai óraperctől különböző teljesítményjelölések bevezetésére. Ennek jövőbeli alkalmazására azért kerül sor, mivel a vállalat processzorportfoliója egyre tágabb, egyre több elemet tartalmaz, és nem túlzottan tájékozott felhasználók elsősorban a fizikai órajel alapján ítéltek meg az egyes processzorok teljesítményét - annak ellenére, hogy az akár a jelenleg legmagasabb órajeleken működő Pentium 4 processzorok teljesítményeit is meghaladhatja. Ez az állítás épp úgy igaz a felsőkategóriás, szerverekre szánt 32-bites processzorokra, mint a fent említett, a mobilszférát gazdagító Banius esetére. Az architektúráis különbségek adta teljesítmény jobb érzékelhetősége miatt az Intel a jelenlegi „elégtelen információtartalommal bíró” jelöléseket egy, a processzor minden jellemzőjét átölelő jelöléssel fogja a jövőben helyettesíteni, mely révén a felhasználók tényleges viszonyítási alaphoz jutnak a piacon fellelhető processzorok között. Ennek egyelőre sem számítását, sem pedig alkalmazásának bevezetését illetően nem közölték semmilyen további adatot, mindenesetre azt biztosra vehetjük, hogy a minél szélesebb körű tájékoz-



HÍREK

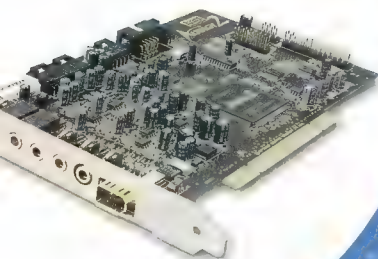
tatás és egyszerűbb kiigazodás végett az Intel jelölése száz százalékban el fog térni a konkurens AMD által használt PR jelöléstől.

Az IDF nem csupán a Banias bemutatójával hozott érdekességet a cég mobilprocesszorainak világába, hanem azzal a bejelentéssel is, hogy az előzetes tervekkel ellentétben a Pentium 4-M sorozat tagjai még a jövő évben is szerepelni fognak az Intel mobilportfoliójában. Erre vonatkozólag a cég sajtószóvivői azt a magyarázatot adták, hogy az igény egyre nagyobb mértékben növekszik olyan, az asztali gépeket felváltó „desknote” gépek iránt, melyek mobil mivoltuk ellenére az előbbiek számítási kapacitásával rendelkeznek. Az ilyen komputerek egyre növekvő népszerűségének következtében az Intel három új Pentium 4-M processzorral fog megjelenni még az év vége előtt, melyek a 2,8 GHz-es, 3,06 GHz-es valamint a 3,2 GHz-es példányok lesznek. Az új processzorok mindegyike, akár az asztali gépekbe szánt változataik, a korábbi 400 MHz-es rendszerbusznál 33 százalékkal magasabb frekvenciájú, 533 MHz-es Quad Pumped buszrendszert fogják használni. Annak ellenére, hogy áramfelvételt szempontjából a Banias sokkal jobb alternatívát kínál a mobil Pentium 4-es processzoroknál, azoknak, akiknek az asztali gépek teljesítményének kompromisszumok nélküli megfelelőjére van szükségük, még mindig ez utóbbiak maradnak egyedüli megoldásképp.

Az év második negyedében került sor az Intel legfelsőbb kategóriás szerverprocesszorának, az Itanium 2-nek a hivatalos bemutatójára. A sokáig csak McKinley kódneven emlegetett 64-bites architektúrára épülő processzor megjelenését követően egyből a konkurens mikroprocesszor-gyártók RISC alapú egységei fölé emelkedett, legalábbis a rajta lefuttatott tesztek sorozatának végeredményeit illetően. A megnyerő teljesítményszerzők ellenére ugyanis az Itanium 2 széleskörű elterjedésének összetett kialakításából, valamint a bonyolult gyártási technológiából eredő hibás példányok magas darabszáma, s ez által a processzor megdobbanó magas ára szab gátat. A költségek csökkentése végett az IDF egyik szemináriumán hangzott el a vállalat szóvivőinek óhaja, miszerint a jövőben szeretnének az IA64 architektúra két processzormagot magában foglaló változatával előállítani. Ennek a megoldásnak költséghatékony része kézenfekvő, hiszen sokkal olcsóbb egy tokozásban belül két mag legyártása, mint két különálló processzoré. A siker másik záloga, hogy a legtöbb nagyteljesítményű szerverben két vagy több központi egységet teljesít szolgáltatást, így a többprocesszoros kialakítás esetében a megtakarítás mértéke egyre csak nő. Piaci elemzők előzetes becslései alapján az Intel ez úton mintegy másfélszeresével tudná az Itanium 2 processzorok árait csökkenteni. Az ilyen processzorok megjelenésére azonban még sokáig kell várnunk, hiszen a jelenlegi gyártástechnológia szinte még nem engedi meg ezek létrehozatalát. Mint kitudott, az Itanium 2 0,18 mikron csik-szelességűben kerül gyártásra, magának mérete ennek következtében a másodsztintú gyorsítótár méretétől függően 400 és 500 négyzetmilliméter között mozog. A helyzet 2003-ban sem fog változni, hiszen a jövő évben megjelenő Madison annak ellenére, hogy már 0,13 mikronon kerül gyártásra, több mint félmillió tranzisztorszáma szintén 300 és 400 négyzetmilliméter közötti magméretet eredményez. A felsőkategóriás processzorok esetében elsőként csak 2004-ben bevezetésre kerülő 90 nanométeres gyártástechnológia válik majd alkalmassá két maggal rendelkező processzorok létrehozására. (Az egy tokozásban belül két központi egységgel rendelkező megoldások egyre népszerűbbek manapság a gyártók között: a Sun Microsystems, a Hewlett-Packard valamint az AMD is tervezi a jövőben ilyen kialakítású processzorainak megjelentetését.)

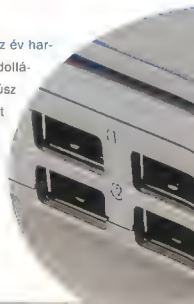


CREATIVE: AUDIGY 2 HANGPROCESSZOROK



USB 2.0: CSÖKKENŐ TARTALOM

Az USB 2.0-ás szabványú vezérlő chipek gyártásában jelenleg piacvezető szerepet betöltő, San José-beli Cypress Semiconductor az év harmadik negyedére felére csökkentette árait, és így az év elején még hét dollárért értékesített chipke ma már csupán három és fél dollárért hozzáférhető. Piaci elemzők előrejelzése szerint e tendencia tovább folytatódik, és még az év vége előtt újabb, mintegy húsz százalékos csökkenésnek lehetünk majd tanúi. Ennek legfőbb okaként az USB 2.0-ás szabvány egyre szélesebb körű elterjedését jelölték meg, hiszen alaplapokban, nyomtatókban, szkennerekben, digitális fényképezőgépekben, kártyaolvasókban egyre nagyobb számban találkozhatunk a 480 Mbit/s-os sávszélességgel rendelkező csatlófelülettel, mint a régebbi, ugyanakkor jelenleg még mindig olcsóbb 1.1-es szabvánnyal. A 2003-as évben megjelenő, USB csatlófelületű eszközöknek várhatóan hatvan százaléka fogja alkalmazni az új szabványt, míg a 2004. évben szinte kizárólag csak ezzel szerelt termékek fognak a piacra kerülni.



ATI TECHNOLOGIES: ÚJ GRAFIKUS GYORSÍTÓK

Jelenleg a grafikus processzorok gyártása számít az IT szféra legdinamikusabban fejlődő iparágának, melynek két vezető képviselője más és más stratégiákra alapozva igyekszik piaci részesedését megtartani. A vezető szerepet betöltő Nvidia nemrégiben megjelentetett grafikus gyorsítóiban a hamarosan széleskörű alkalmazásra kerülő AGP 3.0 szabvánnyal való kompatibilitást, míg a kanadai illetőségű ATI Technologies a Microsoft DirectX 9.0-as programozói felület által bevezetendő újdonságok listájának támogatását és használatát kínálja fel a felhasználók számára. Jelenleg növekvő tendenciáját a jövőben is megtartani vágyó ATI termékeivel ma már igyekszik a piac legtöbb szegmensét lefedni, ehhez mérten a közeljövőben számos új grafikus gyorsítóját mutatja be. Ezek közül a RADEON 9500 és

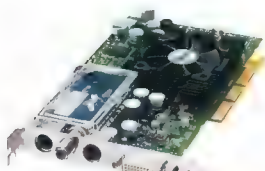


9500 Pro megjelenésére számíthatunk a leghamarabb, melyek a kanadai cég RADEON 9700-as grafikus processzorának leszármazotai, s így egyaránt AGP 3.0-s, illetve DirectX 9.0-s szabványok támogatásával, két geometriai egységgel, valamint két 400 MHz-es RAMDAC-kal rendelkeznek. A költségek leszorítása végett az ATI úgy határozott, hogy az eredeti 256 bites memóriabusz helyett csupán 128 bites alkalmaz a 9500-as sorozatban, minek hatására a 64-től 128 MB-ig terjedő memóriakialakítás chipje a RADEON 9700 BGA egységével ellentétben sokkal olcsóbb TSOP tokozásban lesznek integrálva. Mindket videokártya 275/550 MHz-es frekvenciakon fog üzemelni magukat és memóriájukat illetően, a kettejük közötti egyedüli különbséget a renderelő futószalagok száma fogja jelenteni, mely a 9500 esetében négy, míg a 9500 Pro esetében nyolc darab.

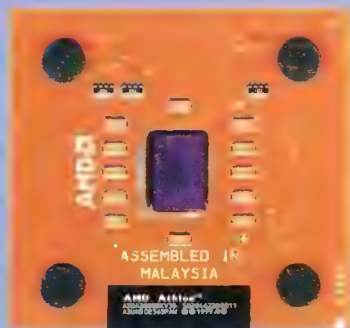
Valamikor október végen, november elején jelenik meg az ATI multimédia sorozatának legújabb tagja, az All-In-Wonder RADEON 9700, mely a cég ősi hagyományait felelevenítőleg

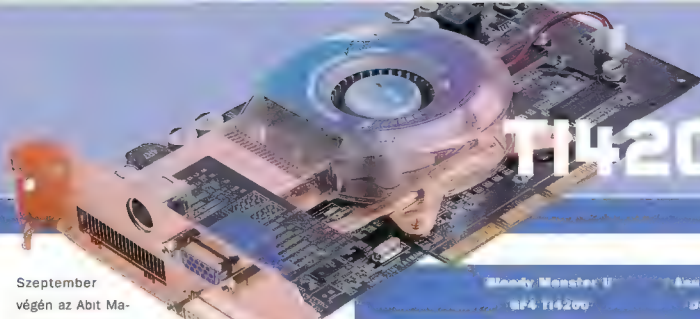
a jelenleg leggyorsabb kereskedelmi forgalomban levő RADEON 9700 Pro 325/620 MHz-es frekvenciára lesz hangolva. Ennek következtében az AIW RADEON 9700 lesz a piac legnagyobb grafikus teljesítményével és multimédiás képességekkel rendelkező grafikus gyorsítója. Teljesítményét jól tükrözi, hogy MPEG-2 formátumú videóknak nem csupán élő digitalizálására, hanem szerkesztésére is képes 720x480-as felbontás, valamint másodpercenként 30 megjelentetett képkocka mellett. Az új All-In-Wonder RADEON-on találkozhatunk elsőként az ATI Theater 200 analóg videó és sztereó audió dekódoló chipjével, mely számtalan zajszűrő és képjavító eljárás alkalmazásával igyekszik a lehető legjobb minőségben elélni társai 125 férőhelyes tuner képeit. Kivezetések terén a már megszokott DVI-I és kompozit kimenetekkel találkozhatunk, melyeket további digitális és analóg bemenetek tesznek teljessé. A csomag a kártyán és a hozzávaló software-eken kívül kiegészül még az ATI Remote Wonder rádiófrekvenciás távirányítójával, mely a gépünkre telepített Multimedia Panel

szinte minden fontosabb funkciójának irányítására képes. A cég új zászlioshajója valamivel kevesebb, mint 500 dolláros áron fog a boltok polcaira kerülni kiegészítve az ATI jelenlegi AIW RADEON 8500DV és AIW RADEON 7500-as multimédia-kínálatát.



AMD: BARTON ÉS CLAWHAMMER PROCESSZOROK





ABIT SILURO Ti4200 OTES

Info: Mycom Tel: 0204-5444

Szeptember végén az Abit Magyarország jóvoltából a világpremierrel egy időben lehettünk tanúi a tajvani gyártó legújabb termékbemutatójának, amelyen a MAX sorozatú alaplapjaik továbbfejlesztett változatai mellett (IT7-MAX2, AT7-MAX2) kétségtelenül a különleges hűtéssel ellátott Siluro Ti4200 OTES aratta a legnagyobb sikert. A sajtótájékoztatót követő álmatlan éjszakák során egyre csak vártuk az első tesztpéldány megérkezését, miközben csak nagy ritkán kaptuk fel a fejünket egy-egy olyan hír hallatán, minthogy megjött a NOLF2, az UT2003 vagy az ATI Radeon9700!). Eme mellékes történetek után végre a kezünkbe vehettük az új Silurót, amely súlyban és professzionális kinézetben rögtön megsemmisítõ vereséget mért korábbi kedvencünkre, a Leadtek Winfast Ti4600-ra.

Bloody Monster II	Asus V8420	Abit Siluro Ti4200	
GF4 Ti4200	384MB	OTES	
Alap órajel	250 / 550 MHz	260 / 550 MHz	275 / 550 MHz
Emelt órajel	300 / 580 MHz	300 / 620 MHz	305 / 580 MHz
Quake3			
800x600	197,3	196,9	196,4
1024x768	193,6	190,5	192
1280x1024	169,7	161,1	164,9
1600x1200	133,9 / 136,2*	123,1 / 139,9	127,2 / 136
3D Mark2001SE			
800x600	11918	12311	12467
1024x768	10840	10810	10983
1280x1024	8964	8728	8995
1600x1200	7330 / 7786	7034 / 7834	7276 / 7763

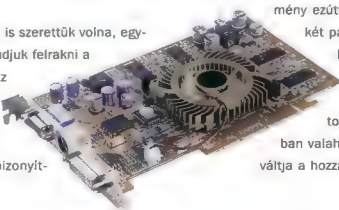
* Emelt órajelekkel mért adatok

* Emelt órajelekkel mért adatok

A hátlaton rögtön két panelt is elfoglaló videokártya erőssége az Abit mérnökei által tervezett hűtőrendszerben rejlik, amely a 7200-as fordulatszámon pörgő ventilátor és a különleges hőelvezető technológia segítségével a GF4 Ti4200-as tulajdonosok számára eddig sosem látott túlhatékonysági paramétereket biztosít. Talán mondanunk sem kell, hogy ez a lehető legjobb elméletben igazi telitalálatnak tekinthető, hiszen a Ti4200-as modellek már olyan nettó 30 ezer Forintért is beszerezhetők, és ezért az árértémi túlhaladással ugyan, de közel a Ti4600-asok teljesítményét érhetjük el velük (majdnem fél áron). Ezek alapján szinte kétségbeesetten vettük, hogy az OTES garanciája majd nekünk a hűtő áhított magasabb számolási teljesítményt, miközben ezért a „biztosra” vehető többletet csak racionálisan megnövelt összeget kell majd fizetnünk. Ennek bizonyítására és a piaci helyzet átátása érdekében a kártyát az igencsak jó hírnévnek örvendő Asus V8420 Deluxe-szal és a noname piacról éppen csak felkapaszkodó Apollo termékkel, a Bloody Monster II Ti4200-at vetettük össze. Meglepő módon az eredmények közel sem a papírfórmanak megfelelően alakultak, így az első körből – a hivatalos ajánlásnak megfelelően – 250/550 MHz-re állított Bloody Monster II került ki győztesen. Ugyan egyetértek különbségek nélkül, de a nagyobb és ennek köszönhetően kevésbé CPU-limitált felbontásokban sorra megelőzte a társait. Ebből ugye leszűrhetjük azt, hogy aki nem akarja babrálni a kártyáját, és nem zavarja az, hogy az

Apollo Graphics egyelőre nincs a nagyobb márkanevek között, annak a kedvező árú Bloody Monster II gyakorlatilag jó vétel lehet. Nálunk remekül vizsgázott, és külön említésre méltó, hogy mind az Asus, mind pedig az Abit kártyánál kevesebb helyet foglal, illetve, hogy a szintén tajvani gyártónak egész korrekt honlapja található a weben. Ezt követően hozzáfogtunk a kártyák túlhatékonyságához, ahol minőség követelményként határoztuk meg, hogy 3DMarkban ne jelentkezzenek a legkisebb hibák sem, még akkor sem, ha mindez csak kevéssé volt zavaró és a végeredményt sem befolyásolta. (Ugyanis az többször előfordult, hogy míg a kártyák vidáman futtatták a Quake3-at, addig 3DMark2001 SE alatt már be-bevillant egy üres csík vagy sáv a képernyőre.) Itt az az érdekes helyzet állt elő, hogy a Bloody Monster II és Siluro közel hasonló mértékben bizonyult túlhatékonának, és ennek megfelelően a tuningolásuk szinte megegyező eredményeket is hozott. Az Asus pedig előtört eddigi visszafogott teljesítményéből, és hála a kiváló minőségű DDR SDRAM-oknak még 300/620 MHz-es értékeken is teljesen stabilan bizonyult.

Bármennyire is szeretnénk volna, egyelőre nem tudjuk felrakni a koronát az OTES-re, hiszen a tapasztalataink azt bizonyít-



ják, hogy a különleges hűtéstechnológia nem képes számottevő mértékben növelni az Nvidia chip túlhatékonysági paramétereit. Az 5 MHz többlet, amit ennek a módszernek a segítségével nyertünk, mindössze arra elég, hogy a leggyorsabb statisztika adattal rendelkezünk, de a teljesítményt a legtöbb kártyával elérhető 300 MHz-hez képest érezhetően már nem növeli. További fájó pont, hogy a memóriák 600 MHz-en feladták a szolgálatot, így fordulhatt elő, hogy az alapértékeken közepesen teljesítő Asus az órajel emelés alatt az éle tört. Végül említésre méltó, hogy a kártya egyelőre csak 64 MB-os kiszerelemben kapható, amely a tapasztalataink szerint néhány játék esetében (nagy felbontás és részletes textúrák) máns kevésnek bizonyul. Éppen ezért a gyorsaság alapján az alsó kategóriában a Bloody Monster II nyugodt szívvel ajánlható (ígaz a normál Siluro Ti4200 még ennél is olcsóbb), aki pedig ennél közel 20 ezer Forinttal is hajlandó többlet áldozni hasonló képességű videokártyáért, az az Asus V8420-szal begyűjtheti a Ti4200-asok turingbajnokját. Láthatjuk, hogy az OTES kapcsán a behépe-olt példánálküli teljesítmény ezúttal elmaradt (de legalább jó zajos, és két panelt is elfoglal, továbbá a hátul kifűjt levegőnek köszönhetően akár hajszárítónak is alkalmas!), de nem elkipcsíthatatlan, hogy a 128 MB-os változat ennél jobban teljesít majd, és árban valahol a két kártya között végül mégis beveti a hozzá fűzött reményeket. ■ SHOEBARON

ALTEC LANSING HANGRENDSZEREK

Altec: Pixel Multimedia | Tel.: 266-6059

Talán nem mondom újdonságot azzal, hogy kikkör-ként legszívesebben vadonatúj és drága hardvereket szeretek tesztelni, persze ez a lehetőség ritkán adódik, hiszen célunk, hogy olyan termékek kerüljenek a tesztszakra, amelyeket az olvasók is meg tudnak fizetni. Azonban néha kellemes kompromisszumokat kell kötnünk, mint például a mostani esetben, amikor a termékeknek jó minőségéről híres Altec Lansing cég három belépő szintű hangfal-rendszerét próbálhattuk ki néhány napon keresztül.

Némiképp szállódigévé vált mondatom szerint egy hangfalrendszer annál jobb, minél jobb a súly/hangfalak száma arány, magyarul, ha nehezemre esik felvinni egy hathangszórós vagy két háromhangszórós rendszert a negyedikre, akkor azokban a dobozokban nagy mágnesek találhatók, ami megfelelő mérnöki tudás mellett nagyszerű hangzást eredményezhet.

Az Altec Lansingnál persze nem kell sokáig keresni a megfelelő tudású mérnököket és tervezőket, elég, ha csak ránézünk a hangfalakra. Mindhárom rendszer a mostanában divatos fekete és fémes árnyalatokat részesíti előnyben, a műanyagok így fém hatást keltenek. Az összes el-lekerekített, a gombok formatervezettek, így valóban díszli asztalunknak.

Az egyetlen kéthangfalas és két háromhangfalas rendszer kifejezetten PC-hez lett fejlesztve. A kéthangfalas (220-as termékkód) a klasszikus hagyományokat követi, vagyis a PC-be épített csipogó hangját sztereóhangzással váltja fel. A dobozban a két hangfal mellett egy-egy fém tartóláb található, a hangfalakat nem is lehet bombabiztosan használni ezek nélkül, ugyanis itt lehagyták a

másik két rendszerhez tartozó gumilábakat. A hangminőség relatív, a csipogó és a hagyományos kéthangfalas rendszerek esetében nagyságrendekkel jobb, persze ez az árban is látszik. Ne vegye meg az, akinek csak az a lényeg, hogy valami szóljon, aki viszont nem tud több pénzt áldozni a minőségre, annak ideális vétel, hisz két hangfalból ilyen szinten ennél többet szerintem nem lehet kivenni. Ne tévesszen meg senkit a három hangfal, semmiféle térhatásról nincs szó. Az audiorendszerek fejlesztésével foglalkozó mérnökök rájöttek, hogy a mai fiatalok hangzási igényei túlléptek az egyszerű hangszórókon, manapság a mély basszus a menő. Az igazán szép mélyhangokhoz pedig nagy hangszórók kellenek. Mivel a nagy hangfalak nem férnek el a monitor mellett, ezért a mély hangoknak egy úgynevezett mélynyomót alakítottak ki, mely elhelyezhető az asztal alatt is, hiszen a basszusnak nincs érzékelhető iránya ellentétben a magasabb frekvenciájú hangokkal.

Az Altec Lansing mérnökei frappánsnak nem mondható módon a két terméket technikailag úgy különböztetik meg egymástól, hogy az egyik nagyobb teljesítményű, mint a másik. Egy kis csúsz-

tatás van a dologban persze, hiszen a 321-esnek a 221-essel ellentétben kétutas középsugárzóri vannak (vagyis a monitorok melletti hangfalakban egy helyett két hangszóró található). Igazából azonban mindkét rendszer a mélynyomóra épül, mely reflex rendszerű, vagyis a dobozban található nagy méretű hangszóró teljesítményét a gondosan megtervezett reflexcső erősíti fel, és a külvilág felé a reflexlyukon keresztül továbbítja. Ez persze a hangminőség rovására megy, hiszen igazán szép mély hangokat zárt láddal lehet kialakítani, de ugyan kit érdekel a hangminőség, amikor játék közben gránát robban mellettünk? A lényeg, hogy jó hangos legyen, és dübörögjön.

A kábelezés a szokásos jack dugót használja a hangkártyához való csatlakozásra, innentől azonban nem foglalkoznak a szabványokkal, felváltva használnak RCA és extra méretű DIN dugót a többi hangfal csatlakoztatásához, ami persze érthető: senki sem fogja a szobában métereke elvinni a hangfalakat a számítógéptől, akkor pedig a szabványos és így könnyen cserélhető kábelezés szükséges.

Jó pár hangfalrendszer járt már a kezeim között, így azt gondoltam, hogy nincs középut az egyszerű kéthangfalas és a hathangfalas rendszerek között. Ezt az állításomat akár meg is tudnám védeni, de az Altec Lansing olyan minőséget nyújt három hangfalon, hogy komolyan meggondolandó, hogy egy ideig érdemes elodázni a hat hangfal beszerzését, persze csak akkor, ha a DVD-zés nem létfontosságú.

Persze mindennek megkérni az árát is, de csak annyit kell fizetnünk érte, amennyi ér. Annyit pedig bőven megér. ■ **FLEX**



ATI RADEON 9700 PRO

Tavasszal még úgy tűnt, hogy a videokártya-fronton izgalmas és változásokkal teli évnek nézünk előre. Sorra érkeztek a bejelentések a már-már elfeledett cégektől, amelyek mindannyian jókora szeletet kívántak magának a lényegében kétszereplőre zsugorodott videokártya-piac torkából, és még a legmegátalkodottabb Nvidia-rajongók is félve tekinthettek a jövőbe. A kedvencük lassan három éves egyeduralmát fenyegető kihívók bajnokaik azonban végül vagy visszaleptek a megmérettetéstől (Creative / 3DLabs, PowerVR), vagy csúfos kudarcot vallottak (Matrox, SIS), és a GeForce-híttűek lelki egyensúlya lassan helyreállt. Már csak a másik kanadai társulat évi rendszeres megmozdulása volt hátra, az ATI azonban makacsul hallgatott a részletekről; még a korábban megszokott technológiai bejelentések is elmaradtak. Az érdeklődésre való tekintettel persze dőlt a pletyka az internet minden sarkából, de ezek az infók a szokásos "szorozunk meg mindent kettővel" sémát követték; a racionálisabb gondolkodásúak tehát jobbra figyelmen kívül hagyták őket. Egyetlen konkrét, de igen súlyos tényen rágódhatott csak a közvélemény: az E3 legnagyobb PC-s bemutatójához, a Doom3 első nyilvános demonstrációjához John Carmack az új ATI-kártya alfáját választotta. Aztán eljött a nyár vége, az igazság pillanata – és 2002 végül mégis a fordulat éve lett.

RADEON 9700. Az ATI 3D-s tervezőgárdája kifejezetten színvonalas csapatnak számít: a Tessalon, majd a Radeon2-ös remek chipnek bízott. Egy-egy ilyen lapka elkészítése azonban 18-24 hónapnyi munkát jelent, így meglehetősen lassan haladtak előre. Látható volt, hogy az Nvidiával versényképes termékciklus előéréséhez tovább kell bővíteni a céget, és a választás az ArtX néven futó csapatra esett. Ezt a céget a 3D gyorsítás úttörőjeként tisztelt Silicon Graphics három nagy kiindulásából az elsőben részt vevő mérnökök alapították, és jó érzékkel álltak át a megerőltető 3D Hardverről a tömeggyártásra alkalmas chipre tervezésére. Első munkájuk a Nintendo64 játékkonzol grafikus rendszere volt, amely a maga idejében meglehetősen fejlett 3D gyorsítónak számított – a japán óriás-cég ennek öröme a további együttműködés mellett döntött, és az ArtX tervezhette meg a GameCube videokipjét is. Rögtön ezután csapott le rájuk az ATI, és az iparágban már szokásosnak számító módon szóróattól-bőrszól felvárota őket. 2001 elején még híre-hamva se volt a GameCube-nak az üzletkeben, a jó értesültek azonban máris konstatáltan elismerték nyilatkoztak a Flipper chip képességeiről. Ennek ellenére a CeBiten kissé szkeptikusan fogadták Ed Knight termékmenedzser akkor még vakmerőnek szá-

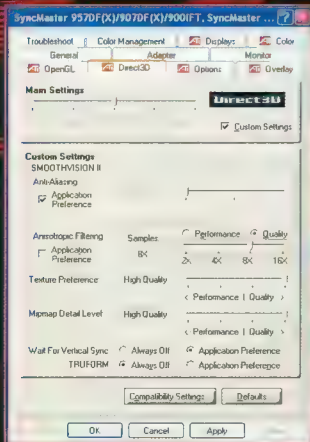
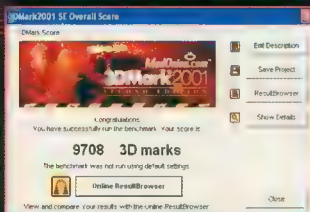
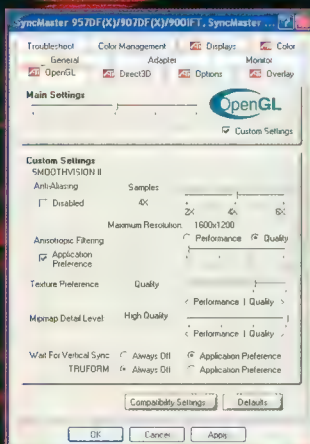
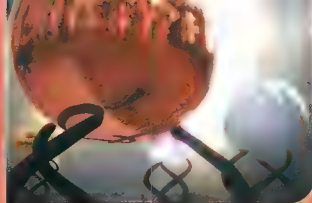
mitó kijelentését, miszerint az új gárda által tervezett R300 megszorogtatja majd az Nvidiát. Azóta eltelt másfél év, és megérkezett a Radeon 9700 Pro, hogy tudományos súlyát látna vetve nyomatékossássa Ed szavait. Rög-járt a Guru szerkesztőségében olyan videókártya, amelyikről

úgy könnyen és biztosan alkothatunk véleményét – az elkövetkező oldalakon azt is megtudhatjátok, hogy miért.

R300. A kártya lelke, az R300 chip igazi mestermunka, melynek táttán meglegezően minden mérnökember szívében: A 3D-s chipnek napjaink legösszetettebb áramkörei vannak tartoznak, tervezésük szinte mérnökszetnek számít; és természetesen több irányzata is van.

Az Nvidia memóriát a forrádaimian új technológiák kihasználása vitte ajkára a 3dfx Voodoo5 ellenében – az ArtX gárdája pedig a már kissé megkopott





de megbízható 0,15-mikronos gyártástechnológiával készített elvinni annak végső határáig. A 110 millió tranzistoros chip elkészítéséhez az áramkörök elrendezésének, paramétereinek és belső időzítéseinek fáradságtalan finomhangolására volt szükség, így lehetett az eredmény a már-már nihetetlen 325 MHz-os órajel viszonyításként megemlíteni, hogy az R300 hőtermelése és energiatartaléka a GeForce 4600-as chipjének csaknem kétszerese, részben ennek köszönhető, hogy a Radeon 9700-as kártyák külső tápfeszültséget igényelnek.

Maga a design legnagyobb részét új, bár az egyes feature-ok esetében átvettek elemeket a korábbi Radeonokból – de ezeket minden esetben továbbfejlesztették. A chip nem kevesebb mint négy vertex shader-t tartalmaz, melyek DirectX 9.0 kompatibilisek. Ez elsősorban jelentősen bővített programozási lehetőségeket jelent: a vertex programokban megjelent a flow control, azaz ciklusokat, ugrásokat és szubrutinokat is lehet használni. Az R300 alaposan túl is lép a specifikáción, hiszen az új lehetőségek kihasználásával az előtti 1024 utasítás helyett összesen 65026-ból állhatnak a vertex shaderok; ez persze jelentősen megnöveli a végrehajtási időt, ezáltal csökkent a poligon-feldolgozó kapacitást. Az R8500-zal ellentétben a Truform 2.0 megvalósítását is ezek az egységek látják el, a különbség a poligonok felosztása sokkal rugalmasabban végezhető (például a távolság függvényében változtatható), és a Displacement Mapping is elérhető. Apró hátrányként azonban némi teljesítménycsökkenést is elkönyvelhetünk, de egyelőre alig néhány játék használja a Truformot, és azok se túl jól.

A Radeon 9700-as rasterizálást végző pixel fuvarszalagok számával is duplázott: összesen 8 pipeline található a chipen, ezzel elsőként lépi át a bővíti 2 gigapixeles fill rate határát. A teljesítménybeli előrelépésnek azonban ára is van, ugyanis csak 1-1 textúrázó egység jut a futószalagokra. A DirectX 9.0 által megkövetelt 16-szoros multitextúrázáshoz a kártya loopbackot használ, azaz a pipeline kimenetét visszavezeti a bemenetre – ezáltal megtakarítja a pixel kilrásáért és újra beolvasásáért elpazarolható memória-sávszélességet, valamint megtarja a belső precíziót. Márpedig az R300-nál van mit megtartani,

a chip a korábbi fixpontos, 32 bites számbázis helyett ugyanis pillanatnyilag egységlálól módon 128 bites, lebegőpontos pontosságú számol. Ezáltal a korábbi 0 és 1 közötti, 256 ármenetet biztosító értékek helyett gyakorlatilag bármilyen adat kezelhető: akár negatív vagy 1-nél magasabb értékek is előfordulhatnak a számítások során, és a rugalmas számbázis miatt szinte végtelen számú átmeneti lehetséges. Az ArtX mérővel egyébként egy kis csalást is elkövetek, ugyanis a chip csak a textúrakoordináták és -értékek esetén használja ki a teljes 128 bitet, a pixel shadeben a pontosság már csak 96 bit (színszámotánként 24) – ez viszont állandó jelleggel, bármiféle teljesítménycsökkenés nélkül érvényes, tehát a régebbi játékok is profitálnak belőle. Ez a teljes színminőség megemléke, ni persze nem igazán lehetséges, ezért a végső képet a kártya lekonvertálja 32 bite (az itt kezeli a Parhellyal) bemutatkozott 10-10-10-2 RGBA formátumra is. Különböző effektkekhez (multipass shading, textúrába rendelés) viszont képes 128 bites adatokat is írni a framebufferre, ilyenkor a kártya persze a szokásosnál négyszer több adatot mozgat, ami természetesen csökkentti valamelyest a teljesítményt. Az R300-néhány szempontból (pl. temp regiszterek száma) a pixel shaderéknél is túllejteli a DirectX 9.0 specifikációkat; ezeknek a képességeknek kihasználására azonban aligha kerül sor a beítható jövőben.

Újdonság a chipben a Smoothvision 2.0 fedőnév alatt bemutatkozó továbbfejlesztett antialiasing és anisotropie filtering is. Utóbbi esetében némi kártya tapasztalható a gyártók részéről, ezért nem árt tisztázni, hogy mit is jelent az a valahány "x" a paraméter helyén.

A legegyszerűbb textúrázási eljárás a bilinear filtering, amhez a TMU-nak összesen négy mintát (texelt) kell vennie, a textúrából. Valamivel fejlettebb a trilinear filtering, amely az előbbi módszerre jellemző sávosodást küszöböli ki; ehhez két-két bilinear filtert mintát vesz két különböző felbontású MIP-map szintről. Ennek köszönhetően a MIP-map felbontás váltásakor jelentkező éles átméret eltűnik ugyan a képről, de maga a textúra is sokkal homályosabb lesz a sok szűrés miatt: ezt lehet korrigálni az anisotropie filtering használatával. Ennek aktiválásakor a

minták elrendezése megváltozik, és szabályos négyzet helyett az éppen renderelt poligon és a chip a kép síkja között bezárt szög alapján torzított téglalap alakú területet mintavételez a textúrából. Ehhez viszont rendszerint kevés a trilineár filter 8 textúrája, tehát többszöröznünk kell az NVidia 8x beállítását, azaz a minták számára utalni kell, hogy a 24 közötti értékek a jelenlegi driverekkel. Fontos különbség van viszont az ATI esetében, ugyanis az anisotropic filtering belül is lehet bilineár vagy trilineár választásunk (tehát elmondni a MIP-map szintek közötti határat): az R300-on az előbbi nevezik Performance, az utóbbit pedig Quality módnak. Ez lényegében újabb, a látvány és a sebesség közötti kompromisszum, amely ugyanakkor a csak bilineárra használt R8500-nál nem volt elérhető. A 2x és 16x között állítható kapcsoló Performance módban tehát 8-64, Quality módban pedig 16-128 mintás beállításokat tesz lehetővé. Nem árt észben tartani azt sem, hogy ezek a csak maxi-

mális értékek; az anisotropic filtering megvalósítása ugyanis mindkét gyártónál adaptív, az egyenértékű beállítások a két kártyánál a 8x (Nvidia) és a 8x Quality (ATI), a Radeon esetében tehát valamivel jobb képmínőség is elérhető.

Az antialiasing pár éves pályafutása alatt igen sok vitát kavart, de a GF4 megérkezéséig általában egyértelműen túlságosan költséges szórakoztatásnak számított. Igazából itt is csak a TI 4600 rendelkezett akkora teljesítménnyel, hogy a felhasználó már érdemben érezhette a kérdésen. 1024-es felbontás FSAA-val, avagy 1600-as a nélkül.

A döntés valamelyest megkönnyítette, hogy általában az is legkevesebb felére csökkent, és az eredmény sem volt minden esetben eléggé látványos. Érdekes alternatívának ígérkezett a Radeon 8500 Smoothvision FSAA-ja, amely azonban tisztázatlan okok miatt – végül kizárólag supersampling használatával működött, és bár az

High Dynamic Range Image (HDR) technológia

Ez a fogalom (High Dynamic Range Image) alig pár éve jelent meg a számítógépes grafikában egy bizonyos Paul Debevec munkásságának eredményeként (www.debevec.org). A kutatás alapja az volt, hogy az emberi szem fényérzékenysége nem lineáris (ez teszi lehetővé például azt is, hogy a napsütésnél sokszorta gyengébb gyertyafény mellett is tudjunk olvasni) – a számítógépeken támogatott képfarmatukok viszont azok, így tehát ezek esetében komoly adatvesztésre kell számítanunk. A megoldást jelentő HDRi képfarmatuk lehetőséget nyújt a valós fényviszonyok ábrázolására, így ideális például environment mapping alkalmazásához. A DirectX 9.0-ban bevezetett 128 bites textúrák tehát a HDRi gyakorlati megvalósítására szolgálnak – ráadásul ez a technológia a nem valós idejű rendereléshez képest alig két éves késéssel jelent meg.

▶ ANTIALIASING ÉS ANISOTROPIC FILTERING A GYAKORLATBAN

Shoobaronnal kezdetben eltért kissé a véleményünk a Smoothvision 2.0 jelentősége kapcsán; ő ugyanis úgy érezte, hogy az 1600-as felbontás mellett a Radeon tökéletes képmínőséget produkál UT2003 alatt. 1024-es felbontásban viszont kénytelen volt elismerni az FSAA-nak köszönhető javulást. Néhány másik program megtekintése után arra a következtetésre jutottunk, hogy az egyes programokban különböző mértékű javulás tapasztalható az antialiasing használatával; a legtöbb FPS esetében kevésbé éreztük a hatását, de a Mafában és a föld volt a különbség. A javulás különösen mozgásban volt látványos, FSAA

nélkül ugyanis az egész kép vibrált, zizegett egy kicsit, és ezt még az 1600-as felbontás se igazán tudta orvosolni. Ez részben a rengeteg tárgy (autók, házak, járókelők) jelenlétének, részben pedig a sokkal nagyobb belátható távolságnak volt köszönhető. Az anisotropic filtering már jóval egyértelműbb esetnek bizonyult, ennek kedvező hatása minden esetben látványosan érvényesült. Különös módon azonban itt is sokkal nagyobb volt a javulás a Mafia esetében az UT-hez és a Quake-hez képest.

A nagyobb felbontás és az antialiasing közötti döntést segíté meg, hogy az FSAA és az anisotro-

pic filtering egyidejű aktiválása általában kisebb teljesítménycsökkenést jelent, mint ha felkapcsolnánk 1600x1200-ba. A mellékelt képeken igyekeztünk bemutatni a képmínőség javulását, de ettől függetlenül érdemes a gyakorlatban is kipróbálni.

Először is, ezek a hatások mozgásban sokkal jobban érvényesülnek, másodsor pedig az elmúlt néhány évben mindenki teljesen hozzászokott már a homályosabb textúrákhoz és a recés élekekhez, így az átállás eltart majd pár napig – de utána az FSAA és az aniso hiánya annál zavaróbb lesz majd...



ELSÍMITÁS KIKAPCSOLVA



ELSÍMITÁS KIKAPCSOLVA



ELSÍMITÁS KIKAPCSOLVA



ELSÍMITÁS 6X-OS MINTAVÉTELEZÉSEL



ELSÍMITÁS 6X-OS MINTAVÉTELEZÉSEL



ELSÍMITÁS 6X-OS MINTAVÉTELEZÉSEL



eredmények biztatók voltak, a sebességvesztés is sokkal súlyosabb volt, mint a GeForce4 esetében.

Az R300-ebben az esetben is megrozsa a torzulást: a továbbfejlesztett algoritmus már multi-samplinget használ, és ami a legfontosabb, még-
lepedő gyorsnak is bizonyult. A képmínőség mind a 2x, mind a 4x módokban jelentősen felülmúlja az NVIDIA-t, az ATI ugyanis nem rendezett rácsos mintavételezéssel dolgozik, hanem véletlenszerű (és programból műveletből) eloszterással; ezen kívül a pixelek kiszámítása előtt gamma korrekci-

ót végez, aminek köszönhetően finomabb színárnyalatokat hoz létre.

Az ATI a már meglévő memóriakezelés-optimalizációkat is továbbfejlesztette, melyek Hyper-Z III néven kerültek be az R300-ba. Ezek közül a legfontosabb a korai Z-teszt és a hierarchikus Z-buffer használata. Az eljárás lényege az, hogy a nem látható pixeleket a chip igyekszik még az előtt kiszűrni, hogy azokat kiszámítaná (ezért számít korainak). Minden leszámolt képpont rendelkezik ugyanis egy értékkel, amelyik a kamerától való távolságát határozza meg; ezek az ada-

tok találhatók a Z-bufferben. Ha egy új pixel értéke magasabb, mint amelyik a Z-buffer am-pontján található, akkor már takarásban van, tehát felesleges kiszámítani. A hierarchikus Z-használatnál a chipen belül található egy átmeneti tár, amelyben a Z-buffer kicsinyített verziója található; ha már ebben is magasabb Z-adat van, akkor az éppen tesztelt pixel felesleges a la-sabb elérős külső memóriatartalmával is össze-hasonlíttani. Az R300-on tehát a Z-buffer és a Z-buffer másolata közötti memória áramlás is változtatot is tárol, valamint a külső memóriára el-érésekor is képes korai Z-tesztet végezni.

Az R8500 128 bites DDR memóriabuszát is megduplázták az új Radeonban; a 256 bit bevezeté-sét csak azért nem minősíthetjük forradalmi új-tásnak, mert mind a 3DLabs P10, mind a Matrox Parhelia is ilyenlenn jelent meg az év első felében. Na meg ez nem annyira a videokártya-gyártók ér-deme, mint inkább a BGA tokozás kifejlesztése-vel a technikai hátteret biztosító memóriagyártó-ké. Ettől függetlenül az R300 fontos előrelépést jelent, ugyanis a szélesebb buszt párosították egy crossbar felépítésű 4x64 bites memóriave-zérővel, és a chip így sokkal hatékonyabban használhatja ki a megnőtt sávszélességet.

A Radeon 9700 az új AGP 8x szabvány támoga-tásában sem számít elsőnek, de a CPU-hoz és a központi memóriához vezető 2 GB/sec sávszéles-ség kétségtelenül hasznára válik majd. Sajátos módon a szabványt az egyes alaplapgyártók eltérően értelmezték, így a már piacon lévő AGP 8x-t támogató VIA chipsetes alaplapok némelyiké-

RADEON 9700 PRO

3DMark2001 SE	4X Anti-Aliasing	8X Anisotropic Filtering	Normál
1024x768	9955 (-19,72%)	10560 (-14,84%)	12400
1280x1024	7798 (-29,9%)	8744 (-21,4%)	11124
1600x1200	6029 (-36,78%)	7263 (-23,84%)	9537

GeForce4 Ti4400

1024x768	6504 (-43,92%)	8249 (-28,87%)	11597
1280x1024	4017 (-58,28%)	5483 (-43,05%)	9628
1600x1200	2710 (-65,84%)	4188 (-47,21%)	7933

RADEON 9700 PRO

Quake3 Four	4X Anti-Aliasing	8X Anisotropic Filtering	Normál
1024x768	188,6 (-2,93%)	192,9 (-0,7%)	194,3
1280x1024	150,2 (-20,95%)	182,5 (-3,95%)	190
1600x1200	106,2 (-39,73%)	155,9 (-11,52%)	176,2

GeForce4 Ti4400

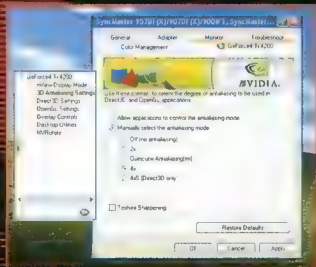
1024x768	116,8 (-40,04%)	158,6 (-18,58%)	194,8
1280x1024	65,1 (-63,14%)	113,1 (-35,96%)	176,6
1600x1200	42,6 (-70,42%)	84,4 (-41,39%)	144

RADEON 9700 PRO

CodeCreatures	4X Anti-Aliasing	8X Anisotropic Filtering	Normál
1024x768	24,3 / 32 (-35,37%)	25,7 / 36 (-31,65%)	37,6 / 48
1280x1024	10,7 / 16 (-64,45%)	19,5 / 28 (-35,22%)	30,1 / 40
1600x1200	7,5 / 10 (-67,95%)	14,9 / 23 (-36,32%)	23,4 / 31

GeForce4 Ti4400

1024x768	18,3 / 23 (-33,45%)	17,3 / 25 (-37,09%)	27,5 / 38
1280x1024	9,1 / 16 (-59,56%)	12,9 / 20 (-42,67%)	22,5 / 29
1600x1200	6,1 / 13 (-66,3%)	9,9 / 16 (-45,3%)	18,1 / 24



ADATOK A R300-AS KÁRTYÁK MÉRÉSÉHEZ

	3DMARK2001SE	QUAKE3 FOUR	COMANCHE4	CODECREATURES	WOLFENSTEIN	UT2003
800x600	12642	197,7	39,66		94,8	160,71 / 55,74
1024x768	11597	194,8	39,45	27,5 / 38	94,5	141,98 / 55,67
1280x1024	9628	176,6	39,17	22,5 / 29	91,6	102,96 / 53,05
1600x1200	7933	144	37,49	18,1 / 24	81,3	68,78 / 44,98
800x600	12340	197	39,36		94,4	157,73 / 55,74
1024x768	10902	191,2	39,35	24,2 / 33	94	127,73 / 55,51
1280x1024	8748	161,2	38,18	19,6 / 24	87,8	87,68 / 50,01
1600x1200	7028	123,2	35,71	15,7 / 20	71,2	58,17 / 40,8
800x600	13287	195,3	38,5		90,9	156,5 / 54,5
1024x768	12400	193,1	38,71	37,6 / 48	90,6	154,2 / 54,21
1280x1024	11124	189,1	38,69	30,1 / 40	90,3	138,85 / 54,1
1600x1200	9537	175,3	38,48	23,4 / 31	89,4	101,63 / 53,28
800x600	10425	199,2	35,16		93,8	133,97 / 51,52
1024x768	9172	189,5	33,03	14,4 / 18	93,4	98,17 / 50,01
1280x1024	7384	153,7	30,63	10,9 / 14	87,7	64,61 / 39,32
1600x1200	5734	111,5	19,41	8,0 / 12	71,9	44,25 / 31,24

Testzgep-konfiguráció: Enermax E6365AX-VE, Asus P4B533-V, Intel Pentium4 2,2 GHz, Coolink Cool403, Samsung DDR 333 MHz 512 MB, IBM 40 GB 7200 RPM 75GPR, Philips Rhythmic Edge PSC-703, Samsung SYM-957DF

Video-kártya-meghajtók: Nvidia Detonator 40.41, Ati Catalyst 2.3

nek kompatibilitási gondja akadtak az első szerias Radeonokkal.

A hiba a legtöbb esetben egyszerű BIOS-frissítés-sel kiküszöbölhető, ettől függetlenül nem árt vásárlás előtt meggyőződni a gondmentes együmműködésről.

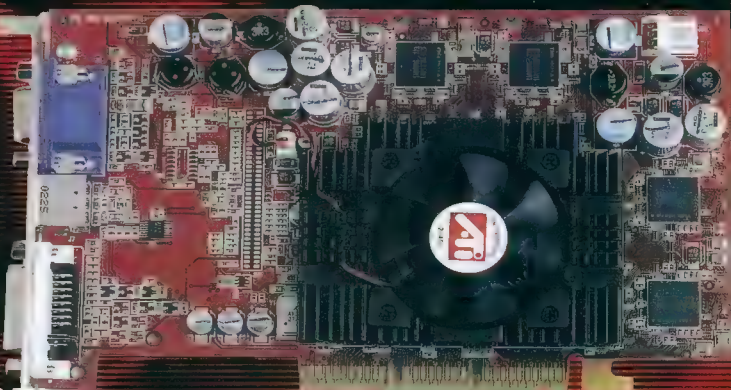
A kártya további képességei közül a már standardnak számító dupla VGA-kimenetet érdemes még kiemelni (analog + DVI kombináció); ezt azonban ennél a tesztnél még nem próbáltuk ki. Az eddigi tapasztalataink alapján egyébként ezen a téren az ATI már eddig is kiemelően teljesített.

A TESZT. A tesztelést a szokásos szintetikus mérésekkel kezdtük, amikhez ismét csak a 3DMark 2001-re esett a választásunk. A Radeon 9700 nyers teljesítményére a 3D-művelés felépítés alapján várhatóan 1,8-szorosra nőtt; volt a csaknem 1,8-szorosos fill rate növekedés mellett, és 80%-os csökkenés a miniatűr

erősebb GF4 eredményénél. Kétszeres multitextúra esetén a pixel fill rate elméletileg a felére csökken, viszont a kisebb memóriaterhelésnek köszönhetően a megatexteles eredménynél a kártya igen közel kerül az elméleti maximális teljesítményéhez. A multitexturálás során ugyanis a kártya a lookback használata miatt csak minden második frame-kiírásban ír ki csatlakozó kártya memóriába a képeket, így a

pedig csak minden harmadikban, és így tovább.

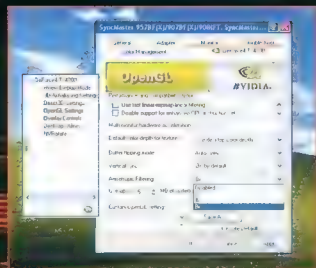
A poligon-szám mérésekor a Radeon előnye már nem ilyen magas a GeForce-hoz képest: a 20-30%-os előny nem lebecsülendő ugyan, de az R300 elméletileg kétszeres számítási kapacitással rendelkezik. Ezt magyarázhatja a 4x AGP alacsony sávszélessége miatt szűk keresztmetszet.



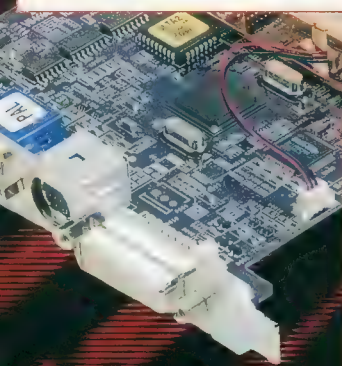
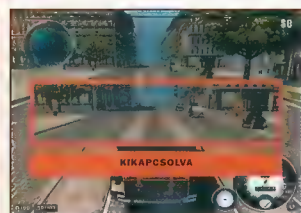
TESZT: ATI RADEON 9700 PRO

ATI RADEON 9700 PRO

Amint bizonyossá vált, hogy az ATI elragadta az Nvidiától a teljesítmény-koronát, kapásból megindult a találgatás, hogy a következő Microsoft játékkonzol vajon ennek köszönhetően nem AMD+ATI chipeket fog-e tartalmazni. A válasz igen egyszerű: ezt még maga az MS sem tudja, már csak azért sem, mert még mindig kábé négy év van hátra az Xbox2 megjelenéséig. A fontosabb ok pedig az, hogy – mint szinte minden más, a Microsofttal kapcsolatos kérdésben – a fő tényező ennek a döntésnek a meghozatalában a politika lesz. Már a különböző DirectX verziók specifikációi esetében is az volt a meghatározó, hogy az MS éppen kivel volt jóban; így alapozták például a DX8 pixel shadereket az Nvidia nem éppen tökéletes megoldására, és egy Xbox körüli vita miatt lett most az ATI hardvere a DX9 alapja. Az Xbox2 esetében tehát aligha a technológiai paraméterek alapján döntenek majd a beszállítókról, hanem az aktuális viszonyok függvényében – szóval most még teljesen felesleges bármiféle találgatás.

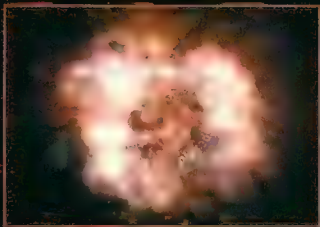
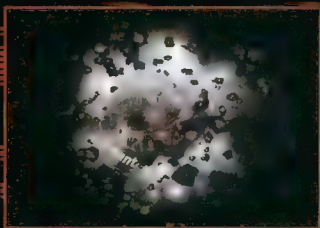


Hasonló a helyzet a Quake3 Team 4 esetében is: a Radeon ~~elnyerte~~ 1280-as felbontásban már kezd megmutatkozni, de ez a régi tesztprogram is inkább a CPU-nak jelent komolyabb terhelést, és nem a videókártyának. A D3D-t használó Command and Conquer és OpenGL-t használó Wolfenstein teszteseményei alapján kiírt edekes következtetés is levonhatunk. Alacsonyabb felbontásokon az Nvidia kártyák a gyorsabb, és hatékonyabb drivereket sejtik; a magasabb felbontásokra váltva pedig azt láthatjuk, hogy a Radeon 9700 eredményei alig csök-



a driverek rosszabb hatékonysága, vagy akár a 3DMark 2001 Nvidia optimalizálása is egyértelmű válaszául sajnos nem tudunk szolgálni. A szintetikus tesztek eredményei alapján várható teljesítményfolyán a 3DMark pontszámokon nem mutatkozik, a Radeon 9700-meg 1600x1200-as felbontásban is csak 20%-os előnyt tud szerezni. A csaknem másfél éves tesztprogram alig hanem CPU-límitált ezeken a pontszámok szerezésére a MadOnion a Nvidia 9.0 megjelentési időpontjára ígéri a következő verziót, nehogy véletlenül 3DMark nélkül maradjunk.

Radeon 9700 Pro		
GeForce 7000		
Gyártástechnológia	0.15 mikron	0.15 mikron
Tranzisztorszám	110 millió	63 millió
Chip órajel	325 MHz	300 MHz
Memóriabusz	256 bit DDR	128 bit DDR
Órajel	310 MHz	325 MHz
Memória-sávszélesség	19,8 GB/sec	10 GB/sec
AGP	8x	4x
Pixel pipeline-ok száma	8	4
TMU-k száma	8	8
Textúra / menet	16	4
Fill rate	2600 Mpixel/sec	1200 Mpixel/sec
Fill rate / dual textúrázás	1300 Mpixel/sec	1200 Mpixel/sec
Vertex shaderok száma	4	2
Polygonok száma	325 millió vertex/sec	150 millió vertex/sec
1024x768x32		
Fill rate single	1766.6	1072
Fill rate multi	2527.6	2323
High poly 1 light	67.9	49.6
High poly 8 light	14.9	12.5



kenek, a tesztek tehát még 1600-as felbontás mellett is CPU-limitáltak ezen a kártyán.

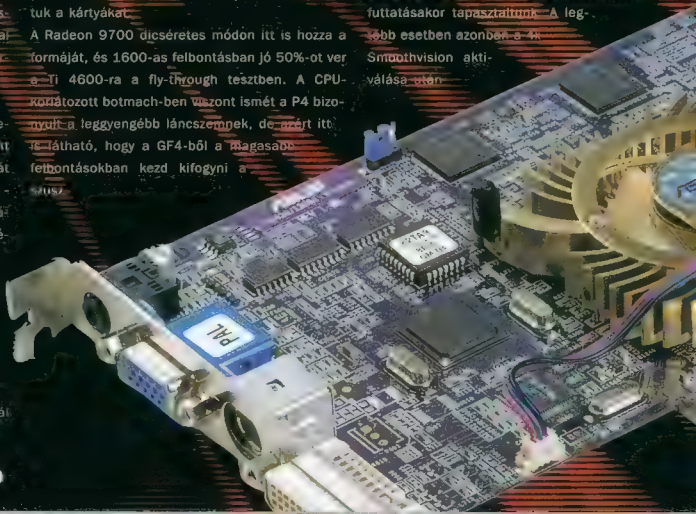
Az első tesztprogram, amelyik végre a mai leggyorsabb videokártyáknak is komoly kihívást jelent, a már szintén nem új gyerek CodeCreatures benchmark. A még mindig látványos demo teljesen leterheli minden mai hardvert, ennek ellenére a Radeon képes volt még 1280-as felbontásban is 30 fps-t elérni. Ezáltal stabilan 50%-kal felülmúlja a GF4-et, és csaknem háromszor gyorsabbnak bizonyul a kistestvér 8500-asnál.

A következő alkalmazás az épp a tesztünk kezdetén aranylemezzre került Unreal Tournament 2003. Shoebaronnal nagyon vártuk már, így hát nem kis várakozással izittottuk be a tesztgépen, és a game teljesítette is a várakozásainkat. A játékrovatban már biztos kellő mennyiségű dícsértet olvashattatok a grafikáról, de azért műszoj nekünk is lelkendeznünk kell, az UT ugyanis tényleg elképesztően szép. A textúrák felbontását a már annyira is korrekt demóhoz képest a kétszeresére növelték, az eddig megszokott poligonszám sokszorosának köszönhetően pedig a pályák mérete és összetettsége is elképesztő. A program használ

egyszerűbb shadereket is, ezek azonban már egy GF2-esen is tökéletesen működnek – az egyetlen különleges követelmény a cube environment mapping, amelyet csak egyes régebbi kártyák (Kyro II, Voodoo5) nem támogatnak. Különösen nagy örömmel vizsgálta a beépített remek tesztüzemmód, amelyből végre komolyan megajajhatuk a kártyákat.

A Radeon 9700 dícséretes módon itt is hozza a formáját, és 1600-as felbontásban jó 50%-ot ver a TI 4600-ra a fly-through tesztben. A CPU-konfigurált botmatch-ben viszont ismét a P4 bizonyult a leggyengébb láncszemnek, de ezért itt is látható, hogy a GF4-ből a magasabb felbontásokban kezd kifogyni a

FSAA, ANISO, HÉPMŰDŐSÉG. Az R300 FSAA képességeinek vizsgálatakor kétségek nélkül felmerült, hogy a kártya még 1600-as felbontás és 4x antialiasing használata mellett is egész jól teljesít a legújabb tesztek ezt látványát a legzáróbb is, komoly lassulást csak a CodeCreatures és az UT2003 extrém magas felbontásokban futtatásakor tapasztaltunk. A legtöbb esetben azonban a 4x Smoothvision aktíválása után





az eddig megszokotti 75-50%-os helyett mindössze 20-35%-os **refraktívindexű** (nem átlátszó, hanem az egészen refraktívnek mondható, különösen az éveknyében, hogy a GF4 általában ezekben az értékekben jó, ha a felét képes produkálni). Felhívunk még a figyelmet arra az érdekességre is, hogy a kártya minden esetben gyorsabbnak bizonyult 1024-es felbontás és 4x antialiasing használata mellett, mint 1600x1200-ban – a képmínőség javítására tehát itt már nem a felbontás emelése a hatékonyabb módszer. Az egyetlen apró gondot az jelelni, hogy a multisampling eljárás pixelenként csak 4x textúrátalálóval dolgozik, így az átlátás textúrában talántható éleket nem tudja elismerni; az autók lökhárítója a Matfiában jó példa erre. Ezeket a részleteket azonban ideül poligonokból fogják kidolgozni a mesteni trükkök helyett, így a módszer hosszabb távon-aligha okoz majd gondot; ráadásul az ATI egy későbbi verziójában engedélyezni fogja a teljesítményvesztésből való mintavétel használatát FSAA-t is.

A másik fontos képmínőség-javító feature, az anisotropos filtering megvalósításában is csak dicsegni tudjuk a Radeon-t. Egyedül az extrém eseteknek számító CodeCreatures teszten mértünk komoly teljesítménycsökkenést, a legutolsó játékprogramban azonban általában (legfeljebb 10-20% sebességvesztés) tapasztaltunk. Fontos tudni még, hogy az esetek többségében az FSAA és az anisotropos filtering egyidejű aktiválásakor a két teljesítménycsökkenő hatás nem addódik össze, ezért az előbbit nem érdemes önmagában használni.

A mérésekén kívül jó néhány más program mindennapi használatával is leteszteltük a kártyát, és az általános bevetettségek igen kedvezők voltak. A képmínőség minden esetben kiválóan bizonyult, a monitoron látható kép éles volt és stabil. A Radeon 8500 első tesztelésével ellentétben most csak elvétve találkozunk kisebb buccokkal, kifagyásra pedig egyszer sem volt példa.

PHALLOZÓ. A Radeon 9700 nemcsak az ATI eddigi legnagyobb dobása, de úgy általában is az egyik legjobb videokártya, amelyhez szerencsénk volt. Képességei megfelelnek a még meg sem jelent DirectX 9.0 elvárásainak is, tehát az elkövetkezendő 2-3 évben aligha akad majd olyan játék, amelyik ne futna rajta.

Az más kérdés, hogy az ilyen magas igényeket lemasztó szobrászatnak aligha nem pontosan ennyire idegig kell lennie, mint a vártatnak. Bár az ilyen súlyúztól a szobrászatnak köszönhetően az egész művészet körülmények közötti remek teljesítményt nyújt a mai játékban, különös tekintettel az FSAA és az anisotrop filtering aktiválására. John Carmack korábbi nyilatkozatainak köszönhetően azt is tudhatjuk, hogy az új Radeon 3D Doom3 futtatására is remekül megelel; a hatványoszoros multitexturázás és a textúrázás nélküli (stencil-bufferless) filerezés közötti váltogatás nem igazán viseli meg a kártyák részéről már meglehetősen elcsúszottak vagy az AR-ama megkezdésével is, hogy a kártya egyszerű rendelkez-

zlik azonnali kihasználható és jövőbiztos képességekkel is. Kijelenthetjük tehát, hogy hosszú évek után először nem Nvidia gyártmányú a piacon kapható legjobb videokártya – azaz sor került a GeForce-ok trónfosztására.

igazából az egyetlen negatívum a kártya képesítés
az ára, de hangfokozóval együtt jóval kevesebbet
költhet meg, mint amennyibe piaca-dobosok ér-
kelhetnek. Ennek köszönhetően már
most is nyugodtan ajánlhatuk minden olyan vi-
vósónak, aki megengedheti magának a
szart aligha fogja megbánni.

A laposabb intézkedésvé rendelték azoknak sem kell azonban elkeseredniük. Először is, az új királyi ékesítésnek következtében komoly áresés indult majd be a videokártyák piacán, a GF4 sorozat minden tagjának ára gyors ütemben csökken majd ötvenzere forint alá, ilyen áron egy 128 megás TI 4600 már igen jó vételnek mondható, de ha nem sűrűs a vásárlás, akkor a magunk részéről egyelőre mégis a kivárást javasolnánk. Az ATI ugyanis még nem végzett az új videokártyák bejelentésével: a csökkentett árújú egyszerű Radeon 9700-ások után ugyanis hamarosan megérkeznek majd a 9900-ások. Ezek konkrét paramétereit az ATI természetesen az utolsó pillanatig hétszecsere titokként kezeli, így pillanatnyilag mi sem tudunk pontos információkkal szolgálni.

A legvilágosabb az, hogy telere csökkennek a memóriaburk szélességeit és esetleg a pixel-pipeline-ok számát is, tehát a kis R300-asok alighanem yelohal a Ti 4200 és 4600 szintjén fognak teljesíteni - leszámítva az FSA4 és az anisotropiic filtering használatát, ezekben az esetekben ugyanis szinte biztosan jobbak lesznek. Már csak a versenyképes ár miattylt tehát azt, hogy bizony befutótírhódasunk a tv végére; az Nvidia új chipjeinek, az NV300-ak a szénjéa ugyanis még mindig igen rosszul állt a azonban már más téma, és csak a novemberi vagy hivatalos bejelentés után lehet majd tisztázni.

Addig pedig itt van az új etalon, a Radeon 9700 és az ATI méltán lehet büszke rá.

SHOEBARON & LAA-YOSH

TESZT: 9TH ROBERT 9700 PRO

[illegible][illegible]

GERICOM

mobile world

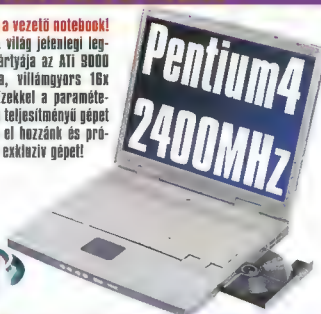
- SIS 645 DX chipset
- 16x CD-iró / 16x DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-DUT
- Fax Modem 56K V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audio kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Parhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3,7kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512Kb cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512Kb cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **449.900 Ft**

MASTERPIECE Per4mance

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!
Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATI 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-iró és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!



X5

VILÁGJÓHANSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es és üdés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütéstűrésűt biztosít. A gép hibátlanul működik egyetlen lecsúsztatás után. A nagy teljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-iró és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiegészít eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb külföldi munkához és erős igénybevételekhez.

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-DUT
- Wireless LAN (VILÁGJÓHANSÁG !!!)
- 8x DVD-iró / 8x DVD Combo Drive
- Fax Modem 56K V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512Kb cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **439.900 Ft**

Supersonic Force

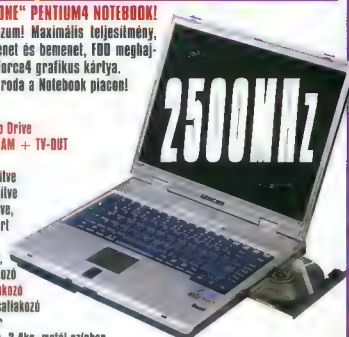
AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE” PENTIUM4 NOTEBOOK!

Miért több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megsokszorozott kimenet és bemenet, DVD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacán!

- SIS 645 DX chipset
- 8x CD-iró / 8x DVD Combo Drive
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-DUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56K V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, parhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- 315mm x 275mm x 42mm, 3,4kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512Kb cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2500MHz / 512Kb cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **449.900 Ft**

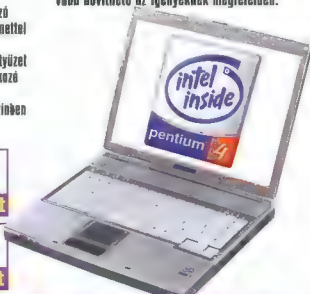


WEBGINE Per4mance

- SIS650 chipset
- 8x sebességre CD-iró + 8x DVD combo meghajtó
- 1.44MB Jazzy Disk Drive
- SIS650 AGP grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-DUT kimenet
- Fax Modem 56K V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 4x USB port, PCMCIA csatlakozó
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF audio kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3,2kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512Kb cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **339.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512Kb cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **379.900 Ft**



GERICOM WEBGINE Per4mance szennyezés árán kínálja a 15.1" kijelző méretét a Pentium4 processzor erejét a DDR memória gyorsaságát és a CD-iró + DVD meghajtó hatékonyságát. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapi munkához szükséges. Két különböző felszereltségre típus közül választhat. Mindkét modell kedvező árán tovább bontható az igényeknek megfelelően.

MITAC 8175 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8175 szennyezés kijelzővel!

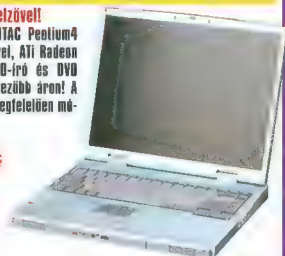
Szennyezés árán forgalmazzuk a MITAC Pentium4 gépet! 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATI Radeon grafikus kártyával, CD-iró vagy CD-iró és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!



- Intel 645 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB + TV-DUT
- Fax Modem 56K V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Parhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm, 2,95kg

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512Kb cache
- 4x CD-iró
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **299.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512Kb cache
- 8x CD-iró / 8x DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **349.900 Ft**



GERICOM CO. KFT.

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 84.
Tel.: 06-74-510-992 Fax: 06-74-510-983, gericom@t-online.hu
4000 Budaörs, J. K. u. 11.
Tel.: 06-88-524-250, gericom@citynet.hu

CORBUS COMPUTER KFT.

1103 Budapest, Bámsód utca 1/b.
Tel.: 433-4147, fax: 284-8549, corbus@citynet.hu

H & T Informatika Kft.

1140 Budapest, Szarvas utca 11/57.
Tel.: 06-86/442-619, Fax: 06-86/570-950, htcnka@h-t-informatika.hu
1134 Budapest, Bohár Károly Kft. 88.
Tel./Fax: 339-5647, 339-3648 acomp@acomp.hu
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 418-4001, 418-4002 acomp@acomp.hu

GERICOM

ACOMP PARTNER

WEBSHOX Plus Per4mance

WEBSHOX Per4mance



- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **289.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **329.900 Ft**

GERICOM WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételű Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztjeitől! Pentium4 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiegészítő modellt, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereléssel!

- SiS650 chipset
- 8x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audio kimenettel
- Széles nyújtási tartomány hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső parhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 310mm x 250mm x 38mm, 3kg
- Metal szímben

- SiS650 chipset
- 8x DVD meghajtó
- SiS650 grafika max: 64MB DDR RAM
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit
- Infra Port
- 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audio kimenettel
- Széles nyújtási tartomány hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal
- Windows billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső parhuzamos, monitor
- PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 310mm x 250mm x 38mm, 3kg
- Metal szímben



- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 128MB DDR RAM
- 2GB merevlemez **259.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 4GB merevlemez **289.900 Ft**

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorny
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplaptól építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezrel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX400 64MB DDR
- 16x SONY DVD

139.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD írő
- 16x SONY DVD

169.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 128MB DDR RAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorny
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 vagy Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmjét a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 40GB merevlemez **24.900 Ft**

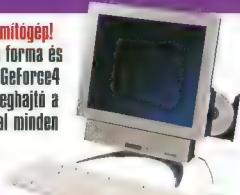
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB
- 40x SONY CD írő
- 60GB merevlemez **119.900 Ft**

GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1280x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kB cache
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80MB merev lemez
- 256 DDR RAM
- 8x CD írő / 8x DVD Combo Drive
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya

- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 1x PCMCIA port
- 3x USB, PS/2 port
- Digitális 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audio kimenet
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 405mm x 334mm x 48mm, 7.3kg

FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép! Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. Kristálytisztá 17" TFT kijelző, GeForce4 grafikus kártya, CD-író és DVD Combo meghajtó a nagyteljesítményű Pentium4 processzorral minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár irodai munkára minden szempontból tökéletes választás!



399.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA

A PÓLUS CENTERben a hét minden napján 10-20 óráig.

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károlyi krt. 65.
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Fotók: B. H. H. - nem tartalmazza az értékesítési díjat (termékért) a gép, technikai paraméterek, árak, szállítás

Fotók: B. H. H.

HOMOK A GÉPEZETBEN

FÓKUSZBAN A STAR TREK

Antigrav. Általános relativitás, digitális asszisztensek, fegyverek, biológiai komputerek, hangvezérlés, kvantumfizika, nanotechnológia, teleportálás, vezérek nélküli kommunikáció, virtuális valóság – szinte végtelen azokon a témákon a pora, amelyeket megelőlegező a fegyverrel. A több mint három évtizedes múltú szórakoztató Star Trek mozifilmek és tévésorozatok emeltek be a közudatban. Sőt a legelőrehatások tudományos áttérnek népszerűsítése mellett Gene Roddenberry sajátos kis univerzum számos valódi innovációhoz jelentett és jellemez inspirációt: hogy az ma már így van, és a jövőben az tudni fog, hogy a jövőben olyan találmányok szülel ki, amelynek kimondható kimondhatatlan a Star Trek szórakoztató arányosságát, és amelynek létre jellemez még az Mr. Spock is megfigyelésére a rá jellemző kimondt hangya, hogy „Figyelemre méltó”.

Mindezek túl, tudományos-technológiai rovatunk sokadsoni megújulásának jegyében egyúttal könnyű változtatásokat is eszközöltünk az eddigi struktúrában: a rovat gerincét alkotó, részletesen kifejtett témák mellett ezúttal rövidebb, ám mellette pedig nem kevésbé érdekes hírekkel is szolgajunk ezáltal jelentősen emelve az olvasókra zúdított információ mennyiséget.

Sőt, emellett elvárásunkat a jövőben is megkésztük megtartani: vagyis ez időtől kezdve számonként 5-10 „világhír” feltüntetése is várható, mintegy a 2-3 fókuszált témájú lást kiegészítő. Most pedig már tényleg nincs más hátra, mint

hogy kövessük a tudomány pionírját oda, hol: nek előtte még senki sem jart.

ÁTLATSZÓ ALUMINIUM - SCOTTY UTÁN SZABAD! Itt meg mindig polimereket használunk? – méltatlankodott Scotty a Star Trek IV. epizódjában. Bizonyára sokak emlékezetében él az

úrnagy vártatni a 80-as évek San Franciscojában csopott főgépesze számos leírásnyit megkezdés után az „Átlatszó alumínium” tervével sokkal egy plexiüveg-nyár nemőket. Nem tudom, hogy a német Fraunhofer Intézet tudósainak sugott-e valaki a XXII. századból; mindenesetre az ott dol-

gozó kutatók olyan materiálval állottak elő, amely tulajdonságait tekintve igencsak hasonlít az említett átlatszó alumíniumhoz. Az új anyag fémek karakterisztikái mellett megfelelő vastagságúra vágya a rá eső fény több mint 50 százalékat átengedi – mindent minimális torzítás kíséretében. Ha már külsőleg nem sok különbözteti meg az üvegtől, az átlatszó alumínium mégsem különösebben tökélyen: ellenálló képessége az edzett acélénak nagyjából harmadosza... Mindez azt jelenti, hogy egy ebből a materiálból készített, alig 0,8 mm vastag lemezlap minden gond nélkül képes ellenállni a napjainkban leggyakrabban használt lőfegyverekből leadott lövéseknek.



Riker parancsnok teleportál...



...és akcióban napjaink tudósai



Akinek mindezt köszönhetjük, Scotty...

A kedvező tulajdonságok hátterében az áll, hogy az új anyagok (főleg a kisebb kerámia mikrostruktúrákból) hozták létre, így az alkotóelemek kicsiny mérete és súlya nemcsak részleges átlátszóságot, hanem egyúttal hihetetlen keménysé-

Jean-Luc Picard kapitány, mellén a jövő Star Trek-féle kommunikátorával...



...és az alig 4,2" hosszú és 1,4" széles Vocera Communications Badge (valóságos méret!)

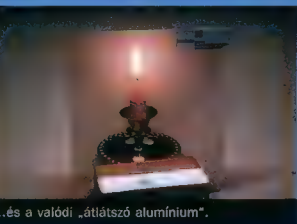
Az elsőre talán humorosnak ható kérdés egyesek szerint valójában a végzet sötét árnyát hordozza magában – legalábbis ha valóra válik azoknak a német tudósoknak az előrejelzése, akik 200 éven belül a szőkék teljes kihaltását valószínűsítik. A (szerintem teljesen idióta) teutonok meghökkentő állításukat arra alapozzák, hogy a szőkeséget eredményező gén az ún. recesszív típusúakhoz tartozik, vagyis öröklőni csak akkor lehet, ha azt mindkét szülő magában hordozza.

Másik érvük szerint a férfiak előnyben részesítik a festett szőkéket a természetes szőszikhez képest, vagyis utóbbiak esélye egy jó partura lényegesen alacsonyabb. Személy szerint egyik állítást sem tartom túlságosan hihetőnek: egyrészt a germán-skan-dináv génállomány valószínűleg még hosszú-hosszú időre biztosítja az utánpótlást, másrészt a róluk szóló vicceken túl semmi jele a szőkék negatív diszkriminációjának.

Mindenesetre megígérem, hogy ha az elkövetkezendő időben a szőszik számának drámai mértékű csökkenését vélem tapasztalni, azonnal hibermátotom magam néhány szigorúan természetes szőke barátom társaságában, hogy aztán évszázadok múltán felébredve súlyos pénzeket keressek a futtatásukkal.



A veszélyeztetett faj egyik példánya



...és a valódi „átlátszó alumínium”.

get is garantál (nem, nem tévedés, amikor kerámia mikrostruktúrákról van szó, az átlátszó alumínium ugyanis valójában olyan alumínium-oxid, amely legalább annyira kerámia, mint fém). Mivel a matéria örökölte a hagyományos alumínium kiváló elakithatóságát, egy csek kisméretűben módosított előállítási eljárással lemezek, tömbök, sőt akár komplex formák is létrehozhatók belőle. A dolgok megszokottnak mondható menete szerint először természetesen a katonai alkalmazás lehetősége merül fel, hiszen ez az anyag több mint alkalmasnak tűnik arra, hogy pl. pilótásíkok és páncélablakok alapanyagául szolgáljon. Sőt, lelkem szerint előtérbe már kerülne az az ötlet is, hogy a pilóták és a lövegtoronyok készülnek majd ebből a különleges alumínium-

anyagból, és ki tudja, egyszer talán a jövő életben is

SINERES TELEPORTÁLÁSI HÍSÉRELET RUSZTARÁJÁBAN - HVANTUMIZÁLJUNK LÉZERSUGÁRRA?

semmissítő erejű kvantumtorpedók mellett a Star Trek filmek leghatásosabb fény- és hangeffektusait és persze „leggyilkosabb” technológiáját kétségkívül az ott elképzelt teleportálási eszközök vonatítják fel (érdekes megjegyezni, hogy e téren mindegyik faj saját technológiával rendelkezik, vagyis az anyagátvitel sebessége és az azt kísérő jelenségek is sokban különböznek). Kétségkívül még hosszú ideig előttünk, amíg az illuztrációtól szol-

Az Egyesült Államok Szabadsági Hivatalában nemrégiben egy olyan „teljességgel integrált kompakt digitális kamera” szabadalma került bejegyzésre, amely egy távcsőre, vagy egy kézifegyverre szerelve azok mechanikájának segítségével (pl. egy pisztoly ravaszának meghúzásával) aktiválható. A kamera nem kevesebb, mint 30 kép/másodperces sebességgel képes a látottak digitális memóriájába történő rögzítésére. A feltaláló, a New York-i illetőségű Terry Gordon véleménye szerint az eszköz rendkívül jó szolgálatot tehet azokban az esetekben, amikor pl. hatósági személyek fegyverhasználatának jogosságát vizsgálják, de sokat profitálhatnak a sportlovók is, amikor a felvételt visszanevez kiértékelhetik saját teljesítményüket. A kiegészítő egység természetesen könnyedén le is szerelhető a fegyverről – ilyenkor hagyományos digitális kameraként teljesíthet szolgálatot.



Max pisztolyán jól láthatóan nincs digitális kamera



A Svájci Szövetségi Technológiai Hivatal tudósai egy olyan "okos" bútor prototípusát készítették el, amely aktívan segíti saját összeszerelését. A kutatók mindehhez a lapos panelekből felépülő elemes bútorok profétájának számító svéd gyártó, az IKEA egyik modelljét vették alapul, amelynek csatlakozási felületeire aztán olcsó mikroprocesszorokat rögzítettek. A mikroprocesszorok olyan, saját akkumulátorral rendelkező jelfeldolgozó egységnek küldik adataikat, amely képes azok egymáshoz viszonyított helyzetének meghatározására. Az így kapott adatokat aztán a központi egység egy vezeték nélküli hálózati összeköttetés segítségével egy komputer felé továbbítja, amely egy speciális alkalmazás révén egyfajta 3D-s "térképet" hoz létre azokból. Ezen jól nyomon követhető az, hogy a bútornak pontosan hogyan is kellene kinéznie, sőt, amennyiben az összeszerelésbe valahol hiba csúszott volna, az alkalmazás figyelmeztető üzenet is megjelenít - pontosan lokalizálva a nem megfelelő összeszerelési pontot. Ugyanide kapcsolódó hír, hogy eme mikroprocesszor technológia segítségével a derek svájciak egy olyan fűrész is kifejlesztettek, amely a fűrészlap feszességét képes ily módon optimalizálni.



Az utolsó mikroprocesszor nélküli bútorok egyike

IRISZ-SCANNING

Kanadában nemrégiben arra irányuló elképzeléseket hoztak nyilvánosságra, hogy a torontói és vancouveri repülőtérreken írisz-szkennelésen alapuló azonosító rendszereket állítanak üzembe - egyelőre kísérleti jelleggel. A 2003 márciusában startoló projektnek köszönhetően az utasok mentesülhetnek az útlevél- és vámellenőrzések terén megszokottnak mondható hosszú várakozási idő alól. Az előzetes tervek szerint az észak-amerikai ország kezdetben csak gyakran utazó, önmagukat önkéntes alapon regisztráló állampolgárai számára engedélyezné a CANPASS rendszer használatát, ám a későbbiekben a Kanadával vízummentességet élvező államok (különös tekintettel az Egyesült Államokra) lakóira is kiterjesztené azt. Az adatbázisba történő regisztráció költsége 50 dollár, továbbá a jelentkezőknek tüzetes biztonsági ellenőrzésen is át kell esniük.



Csak remélni lehet, hogy a valódi írisz-szkennelés nem lesz ennyire fájdalmas



Ebben az intelligens akciójáték-sorozatban ilyen-fajta, genetikailag turbózott szuperhüllők törnek szegény hősünk életére

A rajongóknak valószínűleg már nem újdonság, nem is egészen idevágó téma, ám a csendes többség számára mégis érdekes hír lehet, hogy a többek közt a Turok sorozatot jegyző angol szoftverfejlesztő cég, az Acclaim 800 dolláros jutalmat helyezett kiállításba ama személyek számára, akik nevüket hivatalosan is a virtuális szuperhős nevére változtatják.

Habár az érdeklődés óriási volt, végül csak öt kiválasztott részesülhetett abban a „szerencsében”, hogy mostantól hivatalos okmányaiban a Turok állhasson a „Neve” kategória alatt.

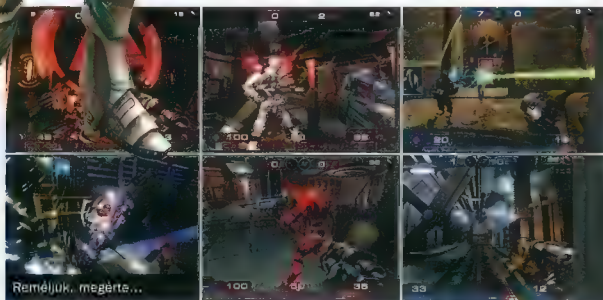
Arról sajnos nem szól a hír, hogy az Acclaim a fenti összegért a „Szármaszás” (amerikai őslakos) ill. a „Foglalkozása” (időutazó dinóvadász) kategória frissítését is megkívánta-e – az embenség üdve érdekében reménykedjünk benne, hogy a válasz nemleges.



Ha hihetünk ama weboldalak statisztikáinak, amelyeken a hivatalos premier időpontjától, vagyis szeptember 13-tól kezdve elérhető volt az Unreal Tournament 2003 demója, akkor az Atari udvoskáját szeptember 18-ig, vagyis nem egészen hat nap alatt közel 1,2 millióan töltötték le.

A globális Internet "Forgalmi Index", amely a világháló mindenkon sebességét hivatott monitorozni, jelentős csökkenést jelzett a fenti napokra vonatkozóan – pontosabban szólva az Internet sebessége lényegében megfeleződött!

Mindezen nem is csodalkozhatunk, hiszen rövid számolás után magunk is rájehetünk, hogy a közel 100 MB-os demó több mint egymillioszori letöltése nagyjából 120 000 000 MB-nyi, vagyis 120 000 terabájtnyi, ill. 120 petabájtnyi (!) adatforgalmat eredményezett. Összehasonlításképp: ez nemcsak óriási sávszélességet, hanem a felhasználók részéről több háttértár-kapacitást is igényelt, mint amennyit a világ legnagyobb nagyvállalati adattároló-gyártója egy évben értékesít...



SZABVÁNYOK ÚTVESZTŐJÉBEN: DVD

DVD-RAM. A DVD-RAM az egyik legérdekesebb hajtása a „DVD” előtaggal illetett optikai adattárolók családjának. Valójában nem lenne szabad DVD-nek nevezni, hiszen a DVD-ROM olvasók legtöbbször képtelenek az olvasására, és asztali DVD-Video lejátszók sem támogatják, de a 120 mm-es adathordozó és a nagy (a többi írható DVD szabványhoz hasonló) kapacitás már elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy egyfajta DVD-nek titulálhassuk. Adattárolási elve inkább a DVD-RW és DVD+RW lemezekhez, azaz az újrírható DVD korongokhoz áll közelebb, hiszen a DVD-RAM is egyfajta törölhető, újrírható DVD lemez. Fizikai és logikai adatszervezése azonban nagymértékben eltér a „sima” újrírható DVD lemezekétől. A DVD-RAM lemez ugyanis gyárilag jóval több, előre rögzített (formázott) információt tartalmaz. Adatszektorai diszkrétan elkülöníthetők egymástól, és ennek következtében ezek nem szekvenciális elérése is rugalmasabb és (elvileg) gyorsabb. Adattárolási módja biztonságosabb, mint az egyéb íróható lemezeké, hiszen írás közben azonnali visszaellenőrzéssel dolgozik, tehát minden egyes felírt (felírt) szektor tartalma rögvést ellenőrzésre kerülhet, hogy a felhasználó, illetve az írást végző szoftver biztos lehessen az adatok valós rögzítésében. A DVD-RAM felhasználási területe ezért alapvetően nem az otthoni, kis adatmennyiségeket megmozgató, kis volumenű, vagy multimédiás adatrögzítés, hanem sokkal inkább az ipari méretű archiválás. Az akár több tucat DVD-RAM meghajtót tartalmazó DVD-RAM jukebox szerverek bankokban, hivatalokban jutnak fontos szerephez, ahol a szigorú archiválási kötelezettség igen nagy mennyiségű adat biztonságos mentését követeli meg, de mindezt rugalmas skálázhatósággal, megbízható visszakeresési paraméterekkel. Otthoni célokra is megpróbálták népszerűsíteni, de kerek-perc elmondható, hogy ilyen célokra nem vált be. Főleg a Matsushita (Panasonic) által gyártott modellek tűnhetnek ismerősnek, elvégre még ma is találkozhattunk néhány ilyen DVD-RAM meghajtóval a boltok polcain (Creative márkanév alatt). A DVD-RAM némelyik változata nem pucér lemezként, hanem műanyag kazettában kerül forgalomba, erre a lemez kímélése miatt van (volt) szükség a formátum fejlesztésére. A DVD-RAM nem tör sem a DVD-

R(W) sem a DVD+R(W) babérait, speciális felhasználási területe miatt megvan a saját piaca, bár azokban az ipari szegmensekben, ahol valóban órási adatmennyiségeket kell megmozgatni, archiválni rövid idő alatt, még mindig semmi keresnivalója a jelenlegi optikai adattárolóknak (talán majd a 20 GB kapacitással rendelkező, következő generációs DVD lemezek szerepet kaphatnak ilyen feladatokban is). Az eddig elmondottakból kiderül, hogy otthoni felhasználásra meglehetősen értelmetlen lenne DVD-RAM meghajtót venni, hiszen megírt lemezeink jó eséllyel egyetlen ismerősünkénél sem lesznek majd lejátszhatók (a DVD-ROM meghajtók igen csekély százaléka képes csak az olvasására), és a formátum ilyen szintű támogatása, továbbfejlesztése erősen kérdéses.

DVD-[R]W VAGY DVD+[R]W? A jelenleg kapható két írási íróható DVD-szabvány versenye, közös jelenléte számtalan – DVD-íróra pályázó – felhasználót elbizonytalanít. Nem csodáljuk. A lemezek kapacitása megegyezik, az írási sebességek úgyszóint nem sokban különböznek – mintha ugyanaz lenne a kétféle rendszer, de mégsem. Mi is az alapvető különbség a DVD-R(W) és a DVD+R(W) között? Az adatrögzítés elve és logikai szervezése ugyanaz – ennek így is kell lennie, hiszen mindkét rendszer a gyárilag préselt DVD-ROM és DVD-Video lemezeknek megfelelő, de otthon elkészíthető korongok készítését teszi lehetővé, több-kevesebb sikerrel. Mindkét rendszer vörös lézerrel, hasonló fizikai paraméterekkel rögzíti az adatokat. A megírt lemezek olvashatósága, kompatibilitási foka azonban különböző, tehát a két szabvány mégsem ugyanaz. Ha a két rendszer minden tekintetben egyforma lenne, nem lenne szükség külön DVD-R(W) és DVD+R(W) írókra, és a lemezek csereszabatosak lennének a két formátum írói között. Sajnos nem ez a helyzet. DVD-R(W) lemezt nem írhatunk meg DVD+R(W) íróban, és fordítva sem működik. Ha az írható és újrírható DVD rendszerek alapvető céljának azt neveztük meg, hogy a gyárilag préselt korongok fizikai paramétereire a lehető legjobban „hasznosított” lemezt írhasunk otthoni körülmények között, akkor a DVD+R(W) vitathatatlanul fejlettebb szabványnak nevezhető. Mint azt a cikk előző részében (a Guru

Gamer múlt havi számában) megemlítettük, a DVD+R(W) lemezek ugyanazokkal az optikai paraméterekkel rendelkeznek, mint a préselt lemezek. Ennek ellenére a DVD+R(W) szabvány kompatibilitása nem sokkal jobb, mint a DVD-R(W) rendszeré, ugyanis ez utóbbi ugyan némileg eltérő optikai tulajdonságokkal bír a gyári lemezekhez hasonlítva, de direkt támogatása a DVD Konzorcium jóvoltából már számos lejátszóban, meghajtóban megtalálható. Nemrégiben érdekes esemény történt: A Pioneer megbízott egy független céget, hogy végezzen kompatibilitási teszteket a DVD-R(W) és DVD+R(W) írókkal, lemezekkel. A Pioneer természetesen azt várta a vizsgálatoktól, hogy bebizonyosodik az általa favorizált DVD-R(W) előnye. Nem így történt. A tesztsorozat szerint a DVD+R(W) kicsivel jobban szerepelt. A Pioneer kecses huszárvágással reagált a kissé kinos eredményre: pár nappal később ismertetette saját teszteredményeit (amelyek természetesen a DVD-R(W) elsősgéget hozták ki eredményül), és élesen bírálta az általa korábban megbízott céget mintegy megkérdőjelezve az elvégzett tesztsorozat és publikált eredmények korrektségét. A tesztekből levonható legfontosabb tanulság azonban mégsem az, hogy melyik szabvány jobb és mennyivel. Sokkal inkább megdöbbentő az a tény, miszerint a legjobb kompatibilitási eredményt felmutató DVD+R lemez is csak az asztali lejátszók és DVD-ROM meghajtók 76%-ban volt olvasható. Hozzá kell tennünk, hogy az újabb eszközök minden valószínűség szerint mind a DVD-R(W), mind a DVD+R(W) korongokat felismerik, de egy átfogó, hiteles vizsgálatnak ki kellett terjednie a már forgalomba került, régebbi termékek tesztelésére is, hiszen nem mindenki engedheti meg magának a legújabb, legjobb DVD-ROM meghajtók és főleg asztali készülékek megvételét. Mielőtt megpróbálná valaki a két említett tesztet valamilyen szinten összehasonlítani, inkább szólok: semmi értelme. Az említett két vizsgálat olyanira eltérő módon és különböző szempontok alapján zajlott, hogy nem lehet statisztikai összefüggéseket keresni közöttük. A feltételek, a felhasználni eszközök és a tesztelés módzata alapvetően különbözők, így nincs is értelme összevetni az eredményeket. Okosabbak így megint nem lettünk, de egy dologban



még biztosabbak lehetünk: ki kell próbálnunk (vagy ki kell derítenünk), hogy jelenlegi olvasónk, lejátszónk melyik írható formátumot olvassa (vagy melyiket olvassa jobban), és ennek ismeretében döntünk a két írható rendszer között.

MENNYI AZ ANNIA? Az írható DVD lemezeken azt olvashatjuk, hogy 4,7 GB adat tárolására és 120 percnyi videó rögzítésére alkalmasak. Előbbi értelmezése tiszta sor (habár a méret megadása a me-revlemezekéhez hasonló módon kissé csúf, való-jában 4,38 GB-ról van szó), azonban a 120 perc ki-tétel sokakat megzavarhat. Tudni kell, hogy ez csak ajánlott érték. Az asztali DVD-Videó rekorderek leg-jobb minőségű felvételi módja - amely 4-5 Mbit/sec átviteli sávszélességet használ - körülbelül 2 óra (azaz 120 perc) anyag rögzítését teszi lehetővé egy ilyen lemezre. A DVD-Videó alapjául szolgáló MPEG-2 tömörítés ugyanis nem állandó, hanem folyama-tosan (az éppen felvett képsor igényeire mérten alakított) változó bitráttával dolgozik. Ezért nehéz megmondani, pontosan mennyi is az ilyen érteleml-en tekintett kapacitása egy DVD lemeznek. Ha rosszabb minőséggel is megelégszünk, akkor akár 3-4 óra anyag is tárolható egy korongon - a felvett anyag jellegétől függően ez akár szuper minőség is lehet, de sok mozgást tartalmazó, bonyolultabb fel-vételek esetén a kisebb bitráta látványos minőség-romlással járhat - a takarékosabb helykihasználás-ért cserébe. Otthoni felveteleink archiválása ese-tén nyugodtan számolhatunk 3 órával DVD leme-zenként, a kézi kamerával készült felvételek - még ha digitális eszközről is van szó - vagy TV-ből felvett műsorok kiváló minőségben tárolhatók 3-4 Mbit/sec körüli bitráttával, feltéve, ha minőségi MPEG-2 tömörítőt használunk.

HOGYAN MŰSZOLJUNK GVÁRI FILMET? Termé-szetesen lépésről-lépésre nem ismertetgetjük, mi-ként lehetséges a gyárilag kiadott, jogilag és fizika-ilag is másolóvédelmet DVD-Videó lemezek duplikálá-sa, de néhány alapvető téveszmét el kell oszlat-nunk. A gyári filmek jelentős hányada ugyan egyol-dalas, de azon az egy oldalon két réteget tartalma-zó DVD lemezen kerül forgalomba. A két réteg egy-

másra fektetve helyezkedik el, mindkettő 4,7 (való-jában kb. 4,38) GB kapacitással rendelkezhet. A-gyán DVD lemezen tehát akár 8 GB-nál is több ada-tot tárolhatnak, és a minél jobb minőség elérése érdekében (vagy a sok kiegészítő extra miatt) ezt a kiadók rendszeresen ki is használják. Egy ilyen le-mezt több körben sem tudunk csak úgy lemasólni. Egyrészt egész egyszerűen nem fér rá egy írható DVD lemezre, másrészt azért, mert másolóvédelmet. A másolóvédelem (CSS) még csak kijátszható, de ha a korong anyaga nagyobb, mint 4,38 GB, akkor bizony hozzá kell nyúlunk, hogy felírható legyen. Ez a művelet azonban nem olyan egyszerű, mint gondolnánk. Sokan írják levélben, hogy pár fájl le-hagytak az eredeti állományból, és csak annyit írtak fel, amennyi felfért, az így elkészített lemez még-sem működik, pedig hát némi anyag rákerült. Ez így nem megy.

Ugyanigy nem elég, ha valamelyik közismert ripper programmal a feleslegesnek ítélt hangsvet és fel-iratok, extrák kihagyásával kímésolt fájlokat írjuk fel egy lemezre. A DVD-Videó formátum ugyanis ennél jóval összetettebb. Amikor egy szabványos DVD-Videó korong tartalmát vizsgáljuk a számítógéppel, akkor láthatjuk a VIDEO_TS könyvtárban sorakozó állományokat. Ezek az állományok tartalmazzák a lejátszandó anyagot, de korántsem olyan szervezés-ben, mint mondjuk egy számítógépes AVI fájl. A DVD-Videó lejátszók számára ez a fájlrendszer ugyanis csak a felszín. Számítógépes szemmel nézve valóban a VOB fájlokban található meg mindaz, ami lejátszásra kerül, de a szabványos lejátszó mégsem a hagyományos értelemben vett fájlrends-zerrel kezeli ezeket az állományokat, hanem előre defin-ált módon, a lemez meghatározott szektorait deko-dolja sorban. Ebből következik, hogy nem csak a fájlok elnevezése és tartalma fontos, hanem az is, hogy a lemezen hol helyezkednek el. Ennek bizony szigorú megkövetései vannak. A DVD-Videó lejátszó nem úgy keresi a filmet a lemezen, hogy a VIDEO_TS könyvtárból beolvassa az IFO fájlak tar-talmát, hanem egy megadott szektortól kezdve ke-rese az információkat. A DVD-Videó lemezen talá-lható fájlrendszer paraméterei tehát erősen kötöt-tek, így ha minden - szabványos - állomány rendel-

kezésünkre is áll DVD-Videó lemez írásához, akkor sem elegendő simán felírni ezeket egy VIDEO_TS könyvtárba. A lemez image fájljának elkészítéséhez és/vagy felírásához olyan szoftver szükséges, amely képes a DVD-Videó szabvány által elvárt fájlrend-szerben a megfelelő logikai elrendezésben rögzíteni az átadott anyagot. Szerencsére a DVD-Videó for-mátumot kimenetként támogató szerkesztő progra-mok legtöbbször ehhez is nyújtanak támogatást, de profi DVD-Videó lemezek elkészítéséhez feltétlenül szükséges egy komolyabb, úgynevezett DVD Authoring szoftver beszerzése. Nyilvánvaló tehát, hogy a csonkított, kisebbre vágott állományokat nem tudjuk csak úgy visszairni. Mi hát a teendő ilyen esetben? Először is előfordulhat, hogy újra kell tömörítenünk a DVD-Videó lemezről „kibányá-szott” túl nagy videóit. Ehhez szükséges némi hozzá-értés, a cikk terjedelme és etikai okok miatt ennek menetét nem részletezzük. Hozzáértő felhasználó akár egy két-háromórás filmet is képes úgy újrato-möríteni különböző célszoftverek segítségével, hogy a végeredmény első pillantásra alig különbözik az eredetitől.

Ha az új videó állomány kész van, akkor többi, az eredeti DVD-ről kirippelt alkotóelemmel (hangsvet-ek, feliratok stb.) együtt ezeket DVD Authoring al-kalmazással újra DVD-Videó formába kell öntenünk, azaz újra össze kell raknunk a lemez tartalmát. Gyak-oriottabb felhasználók ezt elvégezhetik lépésről-lé-pésre, de a dolgos kezű programozók már írtak olyan programot is, amelyik az újrátömörített (az eredetinel jóval kisebb) videóállományt visszahelye-zi az eredeti lemez fájlrendszerébe, így akár a me-nük, az extrák is megtarthatók, csak maga a film lett kisebb (és feltehetően kicsit rosszabb minősé-gű). A fenti műveletek leírása azonban nem ennek a cikknek a feladata, és kérek mindenkit, hogy konkrét, jogvédelem filmek másolásához ne kérje-tek segítséget e-mailben - érthető okok miatt eb-ben nem segídek lehetünk.

Várjuk a kérdéseket és a javaslatokat, hogy a DVD formátumokkal kapcsolatban miről szeretnénk ol-vasni a Gamer Magazin hasábjain! ■ **PPÉTER**

neovo

Imperial

3004B

Feel-V USB silver PIV

917 HAK

3005B

KT6100

AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB HÁZ- KÍNÁLATA!



Mycom

Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasy utca 6.
Tel.: 215 2923
206 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu

COOMP-KER

**E
R
A
E

L
C
D**



**S
A
M
S
U
N
G

P
A
N
E
L**

ACORP
ingyenes
hívható
zöld szám:
86/88 28488

**ACORP
INTERNATIONAL**

Mem csa- lás



e számítás: Pentium4

ACORP 4S845A (nem integrált) alaplap, Intel Pentium4 Celeron 1.7 GHz, 256 MB SDRAM 133 MHz, 105 gombos magyar billentyűzet, OEM Nvidia GeForce2 MX400 32 MB TV-out VGA, 1.44 MB Floppy, 40 GB 7200 RPM HDD, 16x/40x IDE OEM

DVD/CD-ROM, Hangkártya az alaplapon (AC'97), 2 gombos PS2 egér
+ Bartók Béla úti megrendelés esetén **INGYENES HÁZHOZZÁLLÍTÁS!**

Bruttó 109.875 Ft

QWERTY COMPUTER **www.qwerty.hu**
minden, ami számítástechnika

Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377
Budapesti Üzletünk: Mennyi Üzletünk: Budaörsi Áruház - Győr Áruház

WCPUID

Name String Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 1 60GHz

Internal Clock	2822.39 MHz	System Clock	176.46 MHz
System Bus	705.85 MHz QDR	Multiplier	16.0

Old Man TUNING

Hardverem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszállítással.
Minden alkatrész darabonként tesztele.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-17, P: 9-16
Internet: <http://oldman.ini.hu>
3 év garancia

JELLEN SZÁMUNK HIRDETŐI

ACOMP	100-101
AUTOMEX	39
BALATI COMPUTERS	108
CD GALAXIS	27, 43, 81V
ECOBIT	3, 129
HARDVEREM '96	108
HELLY TECH	81I, 81II
MAGICOMP	123
MEDIA ASE	123
MYCOM	108, 119
NAPPENYKER	123
QUERTY	108
VIRUSBUSTER	119
VTCD	118
WIN COMPUTER	119



HOGYAN MŰKÖDIK A NYOMTATÓ?

Miután előző két számunk alapján rendbetettük otthoni hálózatunkat, és akár érettségizhetnénk is internetes ismeretekből, egy teljesen új témakörbe kezdünk, ez pedig a vizuális eszközök, vagyis a nyomtatók, fényképezőgépek és szkennerek világa. Remélem, sok újdonságot tudok mondani azoknak, akik a nyomtatókat olyan egyszerű eszközként kezelik, amelyek a képernyőn megjelenő dokumentumot vagy grafikát kinyomtatja. Mert az alapigazság ebben az esetben is megállja a helyét: addig nem muszáj ismerünk eme eszközök működését, amíg nincs velük baj, ám ha rosszkorodnak...

A nyomtatóknak három fő típusa ismert, ezek mátrix, lézer illetve tintasugaras elven működnek. Eleget mondó, ha itt megemlítjük, hogy sokféle egyéb nyomtatótípus létezik még, például hőnyomtatók vagy margáretafeyes nyomtatók, ám ezeket ritkán használjuk, leginkább különleges feladatokra.

A nyomtatók korai generációja az írógépekkel együtt fejlődött ki. Mind az informatikában, mind az irodatechnikában szükség volt olyan eszközre, amelyek az elektromosság segítségével megkönynyítják az adatbevitelt, és a bevitt adatok papírra rögzítését. Az irodákban az elektromosság egy ideig csak a billentyűk leütésében segített (nem kellett akkorát csapni a betűk karjaira, elég volt csak kis sé lenyomni, a megfelelő kar felcsapódott). Később színre lépett az elektronika is, képes volt tárolni a leütött billentyűket, így lehetőség nyílt másolatokat csinálni a begépelte oldalokról. Ekkor persze már nem karok mozgatták a betűket, hanem gömbfej vagy margáretakorong. Az előbbi olyan gömbfej, melynek a felületén helyezkednek el a betűk, és egy több irányban elmozduló tengely forgatja el a megfelelő irányba, majd „dönti” be a papírlapra a leütött betűnek megfelelően (aki emlék-

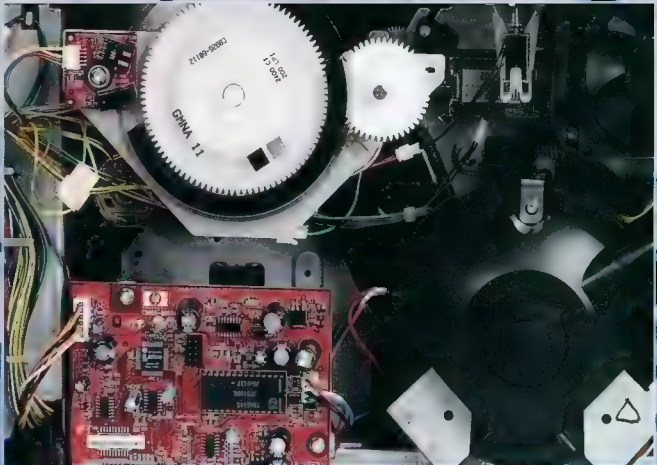
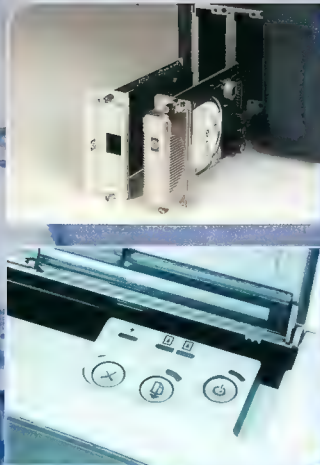
szik még kb. 10 évvel ezelőtt az MTV News műsorára, ott volt ilyen gömbfej a logó és a bevezető animáció). A margáretakorong ugyanígy működik, csak a betűk egy kör alakú fésű fogainak végén helyezkednek el, és az elektronika leütéskor mindig a megfelelő pozícióba pörgeti.

Joggal kérdezhetitek, hogy ugyan ez hogy jön az otthoni színes nyomtatókhoz? Úgy, hogy az első nyomtatók pontosan így működtek, csak a betűt nem leütötték, hanem a számítógép adta ki a megfelelő utasítást a nyomtatóknak. Az első példányok a szédítő 10 cps (karakter per másodperc) sebességgel működtek, és sokat nem is lehetett turbózní ezen, hiszen minden egyes betű megjelenítéséhez mechanikai műveletek sora társult. (Azt tudtátok például, hogy azért vannak az ABC leggyakrabban használt betűi annyira távol egymástól a billentyűzeten, mert a kezdeti időkben az írógépen a betűk karjai összeakadtak akkor, ha túl gyorsan gépeltek, ezért ezzel a módszerrel lehetett lelassítani azt?).

Persze a technika és az igények is túlléptek ezeken a módszereken. Megjelent például az az igény, hogy ne csak előre legyártott karaktereket, hanem

tetszőleges vonalakat, ezek segítségével pedig ábrákat tudjunk nyomtatni. A mechanika nem változott semmit, azonban a kirajzoló egység, a fej pontmátrix alapúvá vált, és megszülettek a mátrixnyomtatók. Ez azt jelenti, hogy a betűket, apró ábrákat és jeleket egy függőleges pontsor rajzolja ki. Ez a pontsor apró tűkből áll, melyek a fejbe vannak építve, a papír pedig soronként halad el a fej előtt. A fejben a tűk ki-be mozognak, és áttűrik az előtűk elhaladó, tintával átitatott szalagot, így egy apró pont jelenik meg minden egyes tűszúrás hatására. Léteznek 9 és 24 tűs mátrixnyomtatók, az utóbbi-ban a több tű finomabb rajzolatú betűket tud nyomtatni.

Ezeket a nyomtatókat manapság is használják egyszerűen azért, mert mechanikájuk szinte elenyészhetlen, így a kidobásra ítélt nyomtató is működőképes, másrészt pedig a többpéldányos, indigós vagy áttűrpapíros nyomtatáshoz olyan mechanika erőre van szükség, amilyenre már csak ez a technológia képes. Fenntartási költsége alacsony, hiszen a szalagok olcsók, és akár magunk is újrafestéskészítjük azokat ezzel is felidézve gyermekkorunk pecsételés emlékeit, amikor még a fal is tintás volt



Ha már a tintánál tartunk, íme a következő generáció, a tintasugaras nyomtatók. Kétféle elven működő eszközöket gyártanak ebből a fajtából, a piezo és a hőelemes változatokat.

Mindkét nyomtatótípus hasonló mechanikával működik, a papír a tálcáról görgőkön keresztül végighalad a nyomtatóművön, majd az első tálcára érkezik. A nyomtató belsejében ezalatt egy fej vízszintesen mozog a papír felett, és soronként tinta-cseppeket lő ki rá.

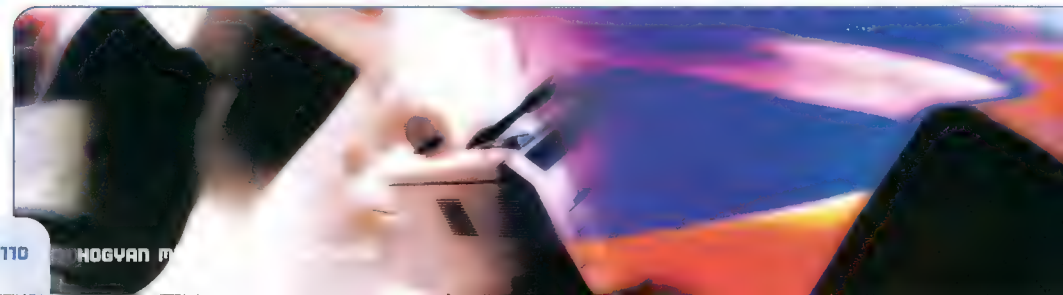
Ez a „kilövés” nagyon egyszerűnek tűnik, ám komoly fejlesztések és technikai megoldások szükségesek ahhoz, hogy hatalmas tintapacák helyett fotóminőségű képet kapjunk. A hőelemes nyomtatók esetében a fej másodpercenként több ezerszer hajtja végre a következő műveletsort: a hőközeli egység hirtelen felfűti a közte és a fűvőka közötti tintaréteget, melyben apró buborékok keletkeznek. A buborékok a további melegítés hatására egyetlen nagy buborékká állnak össze, mely a fellette levő tintaréteget cseppként, hatalmas sebességgel kilövi a papírra. A kilövés után a tintaréteg helyén keletkezett vákum újabb tintaréteget szippant az előző helyére, és minden kezdődik előlről. Érezhetjük, hogy a folyamat ilyen nagy sebességgel végrehajtásához hatalmas energia szükséges, hiszen másodpercenként több ezerszer kell végrehajtani, így a hőelemek nem kis terhelésnek vannak kitéve, szerencsére azonban nem kell atom-

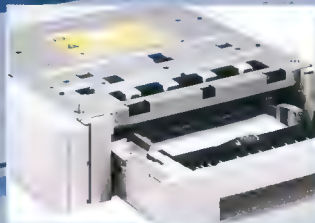
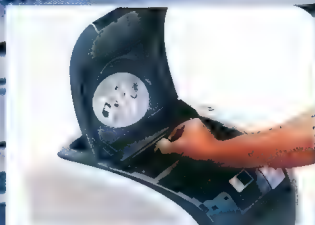
erőmű a működésükhöz, hiszen nagyon apró felületet foglalnak el, viszont a gyenge minőségű fejekben a fűvőkák és a hőelemek gyorsan tönkremehetnek. A tintasugaras nyomtatókhoz használt tinta minősége is fontos, ki kell bírnia a fej által előidézett magas hőmérsékletet, anélkül hogy fizikai tulajdonsága megváltozna.

A piezo elvű nyomtatók esetében azt a fizikai jelenséget használják ki, hogy a piezokristályok a rajtuk áthaladó feszültség hatására megváltoztatják alakjukat. Így ha a tintát piezokristályból készült és egy lyukkal ellátott „kalitkába” zárjuk, akkor a rá adott feszültség hatására a piezokalitka kinyomja magából a tintát, vagyis itt mechanikus elven lökük ki a tintát a fűvőkán keresztül. Bár ez a technológia lassabb, mint a hőelemes, a piezokristályra adott feszültség nagyságának változtatásával a tintacsepp méretét is tudjuk szabályozni.

A gyártók különféleképpen próbálnak minél szebb képet nyomtatni tudó eszközöket a piacra dobni: csökkentik a tintacseppek méretét, hogy minél finomabb felbontással dolgozhassanak, így elérnek 1440 dpi-t is. A színmélységet úgy növelik, hogy egy pontba több különböző színű tintacseppek is lőnek. Az eredeti tinták színválasztékát kibővítve pedig megjelentek a fotópatronok, melyek képesek az eddigi 3 szín helyett akár 6 szín keverésével is színtónusokat előállítani.

Már a tintasugaras nyomtatók esetében is fontos kérdés az újratölthetőség, melyet az helyez előtérbe, hogy a nyomtatókba való tinták irigialmatlanul drágák. Egyrészt az is megdörög a megdörög, hogy szinte alig van két olyan nyomtatótípus, amelyekhez egyezne a hozzávaló tintapatron kódja. Ezen kívül nem csak a különlegesen hőstabil tinta kerül sok pénzbe, hanem a patronnal egybeépített nyomtatófej is, mely - mint láthatunk - igencsak komoly technikát tartalmaz. Kézenfekvő tehát, hogy töltsük újra a patronnt. Nem kívánok egyértelmű véleményt mondani az újratölthetőség kérdésében, hiszen nem tisztom, azonban felhívom egy fontos fizikai jelenségre a figyelmet ezzel kapcsolatban. A folyadékok mozgásának fizikáját tanulmányozva találkozhattunk a kavitáció fogalmával, mely a mozgó folyadékokban keletkező buborékok által kirobantott üregek képződéséért felelős. Ez a jelenség kis és nagy méretekben is előfordul, például a tengeralattjárók hajócsavarjánál és a tintasugaras nyomtatóban is. A másodpercenként több ezerszer keletkező buborék ugyanis meglehetősen gyorsan tönkreteszi a fejet, mely egy idő után a szabályos tintacsepp helyett inkább apró tintapacát lövell ki, és a megjelenített szöveg vagy kép egyre csúnyább lesz. Ennek ellenére léteznek utántöltő készletek, melyek nagyrészt szintén a fűvőkákön keresztül préselik be az újabb adag tintát a nyomtatófejbe tovább roncsolva azt. Én láttam már tönkrement





nyomatót a fejből kifolyó tinta miatt, de láttam teljesen jól üzemelő utántöltött patronrt is, mindenki döntse el, hogy melyik szempont a fontosabb.

A lézernyomatók hasonló elven működnek, mint a fénymásolók, hiszen ez utóbbiak egy beolvasóval (szkenner) felszerelt lézernyomatónak felelnek meg. A papírra a képet finom por képezi, melyet a szerkezet a toner cartridge-ből vesz (ez hívják a fénymásolóban festékkazettának). A toner és a toner cartridge között az a különbség, hogy a tonerben csak a festékpórlalálható, ilyet használnak például a fénymásolóban, a nyomtatókba a köztos hengerrel egybeépített toner cartridge való.

A folyamat kissé különbözik az eddig ismertektől. A nyomtatóba érkező adat először a kontroller egységbe érkezik meg, ahol az elektronikus elállítja a nyomtatandó oldal képét. A lézernyomatók mindig teljes oldalakat nyomtatnak, ezért nagyobb memória és különleges kontroller egység feltöltött dobegységre rárajzolja a megjelenítendő oldal képét úgy, hogy az adott pontokon kioltja a pozitív töltést. Ezután a pozitívan feltöltött festékpórla negatív helyeket befestékezi, így az oldal képe kialakul. A papírt a nyomtató behúzza a tálcáról, és negatívan feltölti, mely negatív töltés

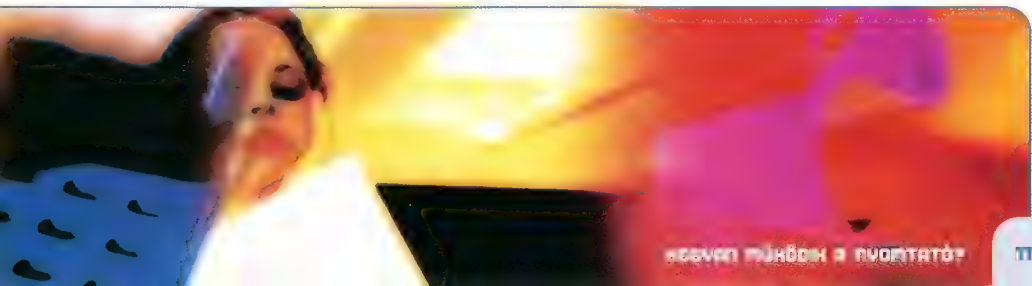
nagyobb, mint amit a lézersugár képzett a dobegységen, így a festékpórla dobegységről a papírra kerül. A végén a fixáló egység két forró henger segítségével a papírra égeti a festékpórla, ezért forró mindig a nyomtatóból kijövő papír.

A műveletor viszonylag egyszerűnek tűnik, és furcsa módon ezeknél az eszközöknél nem is a minőségre, hanem a mennyiségre és egyéb szolgáltatásokra helyezik a hangsúlyt. A nevesebb nyomtatógyártók is lap/perc jelzővel minősítik az egyes nyomtatókategóriákat, jelenleg a leglassabb nyomtatók is 8-10 lapot tudnak percenként nyomtatni, a gyorsabbak pedig akár 60-80 lapos sebességre is képesek. Minél nagyobb a nyomtató, annál több kiegészítő lehet hozzá kapni, például beépített hálózati csatlót, 2000 lapos kiegészítő konténer vagy szortírozó egységet. Megjelentek a színes lézernyomatók is, meglehetősen borsos áron, bár esetükben is a sebesség dominál. A lassabbak 4, a gyorsabbak akár 24 lapot is nyomtatnak percenként, ez az alkalmazott technológiától függ: az előbbi a négy fő szint külön menetben viszi fel a papírra, és a kép úgy áll össze, az utóbbi szerint minden egyes színhez külön kis nyomtatóegység tartozik, így a papír csak egyszer halad el minden szín előtt.

A legnagyobb piaca az újratöltött toner cartridge-oknak van, hiszen a leginkább vállalatoknál használt lézernyomatókkal rengeteget nyomtatnak: an-

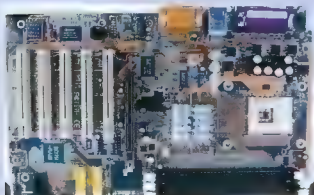
nál a cégnél, ahol dolgozom, havonta kb. 15 kazettát cserélünk ki. Az újratöltött lézerekazettákkal kevesebb gond van, mint a patronokkal, azonban ezáltal is szükség van kifogyott eredetiekre, amelyek minősége már nem biztos, hogy megfelelő, például a köztoshenger, vagy maga a kazetta háza is sérülhetett. Gyakran előfordul, hogy az újratöltött cégek spórolnak a festékpórla, és az eredeti mennyiség felét se rakják bele az újratöltött kazettába. Előfordult már, hogy a nyomtató teljes belsejét ki kellett cserélni, ugyanis a rosszul összerakott kazettából kiömlő festékpórla mindent elborított. Azt, gondolom, említenem sem kell, hogy a tintasugaras és a lézernyomatók esetében is a nem gyári patron vagy kazetta használata a garancia automatikus elvesztését vonja maga után, bár ezt persze a szerviznek illik bizonyítania.

Remélem, a nyomtatók működése mellett mindenki sok hasznos információt megszólalhatott ki a cikkből, melyet a manapság egyre divatosabb digitális fényképezés követ. Hogyan működik? rovatban. A digitális fényképezőgépek működésének megismerése mellett komolyan átvesszük a fényképezés alapjait is, így talán sokan magyarázatot kaphatnak arra, hogy vajon miért nem sikerülnek egyes felvételek, és mit lehetett volna tenni annak érdekében, hogy azok a képek is bekerülhessenek a családi fotóalbumba. ■ FLEX



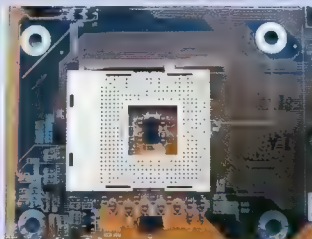
HARDVER FÓRUM

Sziasztok! Hogy rögtön a dolgok közepébe vágjak, talán sokan emlékeznek még a egyszerű Abit BX6 rev.2.0 alaplapra. Biztosan akadnak köztetek, akiknek volt ilyen, és biztos vagyok benne, hogy jó páran még mindig használják. Nos, az utódra meg lehetősön sokáig kellett várni, de állíthatom, hogy végre megérkezett. Ez pedig a Pentium 4 platformhoz tervezett Abit BD7-II. Jó pár hónappal ezelőtt már írtam erről az alaplapról, de még csak a bemutatás szintjén, és miután ígéretesnek találtam, a sorsát folyamatosan figyelemmel kísértem. Soha nem voltam híve a hujajjittvandejóvéddem teszteknek, amelyekből sajnos nagyon sokat látni manapság. Egy új hardvertermékről csak akkor derül ki, hogy valóban jó-e, ha sok gépbe beépítve, különböző környezetekben is kifogástalanul működik. A BD7-II ilyen. Ez az alaplap kimagaslik a DDR memóriát kezelő alaplapok mezőnyéből egyrészt tuninglehetőségeivel, stabilitásával, másrészt pedig szolgáltatásaival. Mint általában majdnem minden Abit alaplap, ez is kétféle kivitelben kerül forgalomba: RAID-vezérlővel, vagy a nélkül. Én személy szerint nem vagyok a RAID híve, ennek oka van, többek között az is, hogy ez tulajdonképpen szoftveres megoldás, oprendszeről függően akadhatnak ilyen-olyan gondok stb. De a vezérlő egyszerűen letítható a bioszból, ha épp nem jutnánk vezérlő nélküli változathoz. Az alaplap az Intel 845E + ICH4 chipsetre épül. Jellemzői: Pentium4 478 foglalat, Willamette/Celeron processzorok valamennyi típusának támogatása, 3 memóriafoglalat, legfeljebb 2 GB DDR memória, SoftMenu III, 1 AGP, 5 PCI sín, 10/100-as Realtek hálókártya, ALC650 Realtek hang, 4 db USB 1.1 és 4 db USB 2.0, a raid-vezérlő ATA-133-as, az alaplapi pedig ATA-100-as. Az elődhöz, a BD7-hez képest eltűnt a kétszegmenses diagnosztikai kijelző, és az alaplap mérete is csökkent.



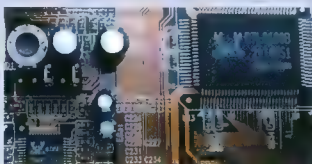
BD7-II

A tápcsatlakozó elhelyezése végre jó megoldott, nem kell a proci fölött kavarnyalni a vastag kábelköteggel. A +12 V-os P4 csatlakozó már nem került ilyen jó helyre, de ne legyünk maximalisták, igaz? Érdekes még a cmos-elem függőleges elhelyezése is.



Proci foglalat

A processzorfoglalat körül tiszta a terep, egyrészt akármekkora hűtőt felrakhatunk, másrészt jobban jár a levegő. A chipset hűtése passzív, azaz nincs rajta ventilátor, hanem csak egy batár nagy alumínium borda. Itt azonban érdemes egy kis beavatkozást elvégezni. A bordát rögzítő fémkengelyt akaszszuk ki, a bordát vegyük le. A borda alján található ragacsot mossuk le alkohollal, hasonlóképpen a chip tetejét is. Éles késsel szedjük le a borda szélére ragasztott fehér műanyagperemet, és lehetőleg ne karistoljuk össze a borda alját. Tegyük a chip tetejére egy gyufafejnyi szilikonpasztát, tegyük vissza a bordát. És csodák csodája, a chipset hőmérséklete kb. 5 fokkal alacsonyabb lesz.



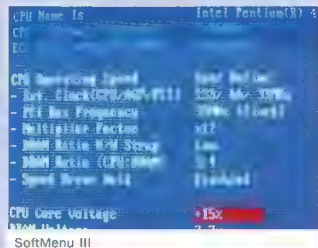
Jobbra fent a hálókártya, balra lenn a hang

A Realtek hálókártya teszi a dolgát, bármilyen hálózati alkalmazás simán fut vele. Az ALC650 hangchip 18 bites, full duplex, támogatja az 5.1-et, legfeljebb 6 csatornát kezel. Felhívom a figyelmet arra, hogy a 6 csatornakimenet kezelése

szoftverből megoldott, tessék elolvasni az alaplapleírást. Az ICH4 beépítése lehetővé tette 4 db USB 2.0 csatlakozó használatát, a csatlakozókat a dobozban találjuk, tessék rádgugi az alaplapra. Ettől függetlenül a 4 db 1.1-es USB is megvan. Az USB 2.0 meghajtóprogramját az Intel oldaláról érdemes letölteni.

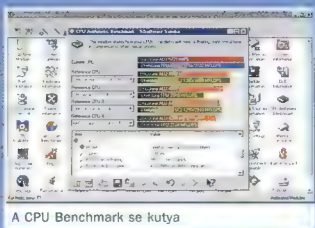
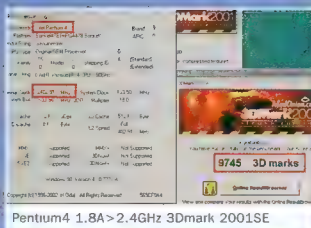
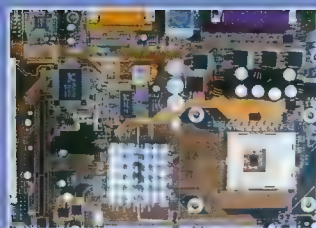
A BD7-II a legújabb biosszal támogatja a 333-as és 400-as DDR memóriákat is, de azért van egy kis csúcok. Ha mind a három memóriafoglalatot használni akarjuk, akkor mindenképpen egydalas memóriákat szerezzünk be. Tartózkodjunk a gagyi ramoktól, a márkákak között például a Samsung nem drágább annyival, hogy ne érné meg inkább ezt venni.

A biosz a megszokott SoftMenuIII, minden Abit tulajnak ismerős. A proci core-feszültségét 3 lépésben emelhetjük 5, 10 és 15%-al. Lehetőség van a memóriafeszültség emelésére is 0,1 V-os lépésekben.

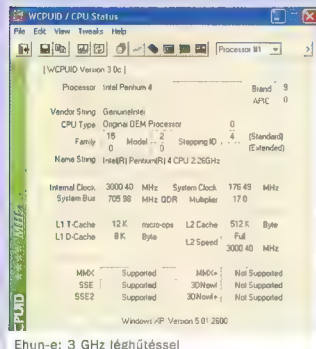


SoftMenu III

Na de térjünk végre a tárgyra, mi mennyi? Az áldozat egy Pentium4 2.26A, dobozos, alapban 133-as processzor. A hűtés egy Spire Easystream, a feszültség a maximális, 15%-os emelés után a biosz szerint 1,67 V. És az eredmény? Tán szerencsém volt a prociál, de meglelt a 3 GHz. Betonstabilan, teljes terheléssel 58 fok körül. Tuning estében a bioszban a DRAM ratiót MINDIG állítsuk 1:1-re, nehogy a memória miatt a prociit gyánúsítsuk sikertelen tuning esetében. Jut eszembe: tudátok, hogy az Abit alaplapok támogatnak egy hasznos szolgáltatást? Ha a tuning nem megy, és az alaplap soha többé el nem indul, akkor a következőképpen kell eljárni: 220-as kábelt kihúzni, billentyűzet INS gombot nyom, nyomva tart, 220-as kábelt visszatenni – körben nyom!!! – gépet indít, mikor a



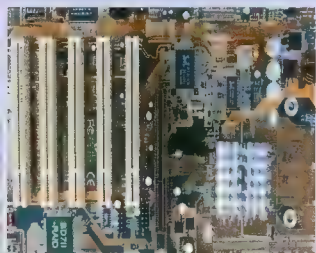
gép elindul, már nem nyom, hanem rátenyerel a Del-re, és hipp-hopp, ott a biosz, és a SoftMenu visszaállt alapra, lehet tovább kísérletezni.



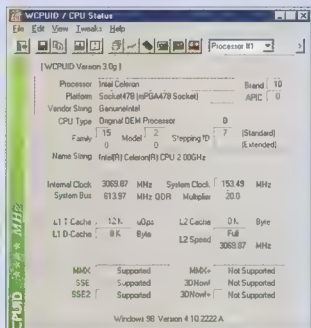
Ehun-e: 3 GHz léghűtéssel

Végezetül pedig: ez az alaplap nagyon jó, egyszerű szolgáltatásaiban, másrészt ár/teljesítményben. Az ajánlott kategóriába tartozik, pl. a Sis 645 chipsetes alaplapoknál jóval gyorsabb.

A cikk írásának időpontjában jelentek meg a 2 GHz-es, már 0,13-as technológiával gyártott P4 Celeronok. Az elődökkel, a 0,18-asokkal sokat nem foglalkoztam, egyrészt a technológia már elavult, másrészt tuningban sem villogtak, sőt. No, akkor nézzük meg, mit tudnak a 2 gigások 100 MHz-es FSB-vel, 20-as szorzóval. A másodlagos gyorsítótár – cache – mérete csak 128 Kb, ellenében a Willamette P4-ek 256, a Northwoodok 512 Kb-jával. Alapban ez nagyon gyenge dolog, de tuningolva sokat változik a helyzet. A procit 20 x 133 MHz-en, azaz 2,66 GHz-en nagyon barátságosan duruzsol, a kisebb cache összes hátrányával együtt összteljesítményben eléri egy 2,2 GHz-es Northwood teljesítményét. DivX-mp3 kódolásban,



valamint az SSE2 utasításkészletet támogató alkalmazások esetében igen jó teljesítményt nyújt, a 3D-s játékokban sem rossz. Baj viszont, hogy az alaplapok nagy része, sőt, a tesztprogramok nagy része sem ismeri még ezt a procit, ezért egyrészt a biosz-képernyő, másrészt pedig a tesztprogramok szerint a prociban nincs meg a 128 Kb cache. Nem kell megijedni, a cache megvan, a következő biosz már ismerni fogja, ettől még megy szépen. Mégint nem mondtam, hogy mindegyik ilyen procit megy 133-on. De egy szerencsés közel kiválasztott darab – ebben az árban – mindenképpen meg-



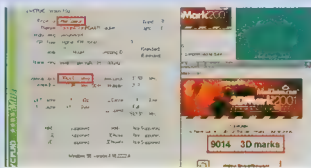
Celeron 2GHz>3.069GHz

éri. BD7-II-vel 2666 MHz-en nagyon ütős gépet lehet szerkeszteni. Elvégeztem egy gyors összehasonlító tesztet is, azonos konfiguráció, azonos ár-aj, azonos videovezérlő, Pentium4 1.8A>2,4 GHz, illetve a Celeron 2 GHz>2,66 GHz között. A különbség egész pontosan 8,1 százalék a P4 javára. Ebből is kiderül, hogy érdemes próbálkozni a 2 gigás Celeronnal.

Jóemberek kérdeznak meg engem gyakran, hogy mondjuk egy Pentium III 866-os gépbe milyen GeForce 4-es kártyát vegyünk. Nagyon el szoktak

keseredni, amikor azt válaszolom, hogy semmilyet. Tekintsünk el uge a GeForce4 MX parasztvakításos sorozattól, nem érnek egy kalap szamárcát sem. De a GeForce4 4200-aszhoz bizony már akár egy olyan 1,5 GHz-es Intel, vagy AMD procit. Jár mit vegyünk azok, akik fejleszteni akarják a PIII-as gépeket? Vegyünk valami GeForce 3 Ti 200-as kártyát. Melegen ajánlom az Abit Siluro GeForce3 Ti 200-ast, 128 Mb DDR memóriával, TV-outtal, DVI kimenettel. Ez az ajánlott kategória, egyes lelkiismeretellen, telhetetlen tuningolók beleírják a Ti500-as bioszt, ezt persze én senkinek sem javaslom, sőt!!! De ez a kártya Ti200-asként is nagyon jó, a hűtés is megfelelő. Az Abit egészen a közelmúltig nem jeleskedett különösképpen a videokártyák terén, sőt, nagyon gagyi dolgokat gyártott. Újabbban azonban egészen jó dolgokat csinálnak, köztük az említett Ti200-as kártyát is. Módomban állt tesztelni a Siluro GeForce4 Ti4200-as és 4600 kártyák is, és mindkettőt igen jónak találtam. A 4600-ason – sok neves gyártó kártyáitól eltérően – van memóriahűtés is, ez pedig nem árt a stabilitásnak. És a közismerten árérzékeny hazai piacon az Abit kártyák nem tartoznak a drágák közé. Én a napokban cseréltem le az Asus V8200 Ti500-as kártyámat egy Siluro Ti4600-asra, elsősorban azért, mert jól félméregelődtem. Hogy miért mérgeledtem fel? Azért, mert annak idején – lassan egy éve – nagyon pénzért megvettem ezt a de Luxe kivitelű 8200-asz azzal a szándékkal, hogy majd szépen digizni fogok a videobemenetről. Ment is a dolog egészen addig, amíg Windows 98-at használtam. Jó fél éve áttértem a Windows 2000-re. Na, ettől kezdve nem tudtam digizni. Először azt hittem, én vagyok a hülye. Itt az internet, elkezdtem keresgélni. Találtam is a sajátomhoz hasonló panaszokat milliószámra. Se 2000, se XP alatt nem lehet digizni, ha bakot ugrok, ha egeret szülök, akkor se. Minden létező video-, és capture driverrel próbálkoztam. Asszus, Nvidiával, eredmény semmi. Egyszer – már magam sem tudom, hogyan – sikerült kicsikarni valami digitálizáláshoz hasonló jelenséget a kártyából, az eredmény inkább le sem írom, nem tűné a nyomdátesséket. A további, neten történt nézelődés elkecsesíté eredményével zárult: a kártyák eme funkciójához "no further support", angolul nem tudóknak: nincs további támogatás. Mit mondok én erre? No comment...

OLD MAN



Egy példa a szerencsés közre: egészen kiváló eredményeket lehet elérni a 2 gűgás Celeron tuningolásával.

GRAB ROVAT

Üdv mindenkinek! Ebben a hónapban a VideoCD (illetve SuperVideoCD) írásáról elmélkedünk – a beérkezett olvasói levelek, kérdések szerint mostanában ez kimondottan közkedvelt témakör. Ugyan sokakban felvetődhet, hogy az MPEG4, a DivX és a DVD-Video korában kinek van szüksége a VideoCD-re, azonban figyelembe kell venni egy-két fontos tényezőt. Egyrészt a VideoCD kompatibilitását (szinte minden asztali DVD lejátszó felismeri ezt a formátumot, és támogatja a lejátszását), másrészt a lejátszásának csekély erőforrásigényét. Bizony, VideoCD-t még egy 133-as Pentiummal is nézhetünk! Ezt ugye nem mondhatjuk el egy közel DVD felbontású DivX állományról, amelyhez optimálisan legalább 500-as proci és gyors VGA kártya ajánlott.

HAPRACITÁS. Nagyon egyszerűen megállapítható, hogy egy üres CD-R(W) lemezre milyen hosszú VideoCD (vagy más néven VCD) formátumú film írható. Ha a CD-R(W) lemezünk 74 perces (tehát Audio CD formátumban 74 percnyi zene hanganyag rögzíthető rajta), akkor szabványos VideoCD-ként is körülbelül 74 perct írhatunk rá. 80 perces korongra csaknem 80 percnyi VideoCD készíthető, és így tovább, ehhez sem kellett matematikusi végzettség. Ebből kikövetkeztethető, hogy a VideoCD a tömörítetlen adatot hordozó Audio CD lemezekhez képest erősen tömörített anyagot tartalmaz, hiszen időben mérve ugyanannyi anyag fér rá, de egyszerű hang helyett kép is van a pakliban. A tömörítés alapja az MPEG-1 szabvány. A felbontás meglehetősen szegényes, PAL rendszer esetén 352x288 (25 képkocka/másodperc), NTSC rendszerben 352x240 (29,97 képkocka/másodperc), de nem szabad elfelejtenünk, hogy a VideoCD alapvetően a TV-n nézendő formátum, ahol kevésbé látszik meg a korlátozott paraméterekből adódó rosszabb minőség, mint amikor a számítógép monitorán nézzük ugyanezt. A hang feltehetően 224 Kbit/sec sávszélességű, sztereó, MPEG Layer-II formátumú állomány. Sokan fanyalognak, de azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy nem minden esetben van értelme a VideoCD-nél nagyobb felbontást biztosító, jobb formátumot használni, hiszen például a sokszor lejátszott VHS anyagaink digitalizálására és tárolására legtöbbször ez is elegendő. A VideoCD széles támogatottsága szintén sokat nyom a latban – öreg is, csúnya is, de szinte bárhol megtekinthető.

FELÉPÍTÉS. A VideoCD ugyanis meglehetősen különleges formátum. Alaposabb vizsgálódás után kiderül, hogy bár egy Session található a lemezen, de abban nem egy, hanem két sáv, azaz Track rejteződik. Az első egy rövidebb, ebben található egy

kisméretű számítógépes fájlrendszer. Ez akkor játszik fontos szerepet, amikor a számítógéppel böngésszük a korong tartalmát. Ilyenkor feltűnhet, hogy a filmet tartalmazó, DAT kiterjesztésű MPEG állományt innen teljes egészében látjuk (kumászolni innen azonban nem javallott, a VideoCD-t egy az egyben kell másolni, nem állományszinten!), és ennek a fájlnak a mérete bizony sokkal nagyobb lehet, mint amit mi az adott CD-R lemezen tárolhatunk mennyiségként ismerünk. A rejtély kulcsa a lemez második sávjának, Trackjének felépítésében található.

Valójában a második Track tartalmazza a tárolt filmet, képpel-hanggal együtt (igazából maga a második Track annak a fájlnak a „teste”, amelyet az első sáv számítógépes fájlrendszeréből is láthatunk). De ez a Track annyiban különbözik az elsőtől, hogy előbbivel ellentétben nem 2048 hasznos bájtól tárol szektoronként, hanem csaknem ugyanannyit, mint az AudioCD, 2336 hasznos bájt találhat minden szektorban. Így már rögtön érthető, miképp lehetséges, hogy 700 MB-nál jóval nagyobb állományt látunk a lemezen.

AZ ANYAG ELŐHÉSZÍTÉSE. Meglévő AVI fájljainkat egy szoftveres MPEG enkóder (tömörítő) programmal tudjuk a megfelelő formára alakítani. Nem mindegy, hogy milyen fájlunk akarunk tehát VideoCD-ként felírni, ugyanis – ha egy mindenütt lejátszha-

tó, teljesen szabványos lemez szeretnénk kapni a folyamat végén – be kell tartanunk a játékszabályokat. Ebben sokat segíthet, ha olyan MPEG tömörítő használunk, amelyek előre definiált beállítási sémákkal segíti a konverziót, így a tapasztalatlan felhasználónak nem kell bibelődni az első látásra bizony rémisztő beállítási lehetőségekkel. Fontos megjegyezni, hogy egy meglévő VideoCD-ről butamód kimásolt DAT fájl a legtöbb CD-iró programmal nem használható fel alapanyagként, lévén a VideoCD íráshoz egy szabványos MPEG állomány szükségesítetik, és a fent említett módon ki-nyert DAT fájl nem egyezik meg az eredeti MPEG állománnyal! Tehát a VideoCD készítéséhez érdemes felhajtunk egy jó minőségű MPEG tömörítőt. Jőmagam a TMPGEnc programot ajánlom, mert barátságos, könnyen kezelhető (ha valaki a beépített varázslót használja), és nagyon jó minőségű MPEG fájlt készít. A Cinema Craft Encoderhez képest nagyon lassú, de utóbbi pénzbe kerül, és beállításra korántsem kezdő felhasználónak való feladat.

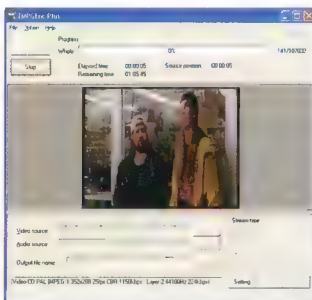
Érdeemes eleinte rövidebb állományokat átkódolni, és újraírható lemezre írni, hogy kipróbáljuk a formátum adta lehetőségeket. Sokan nem tudják, de a VideoCD két hangsvórt is tárolhat, tehát lehetőségünk van egy film kétnyelvű hanganyagának megőrzésére, amelyek közül a lejátszás közben választhatunk tetszés szerint. A VideoCD 2.0 szabvány támogat egyfajta menüháztalálót is, ami a DVD-Video lemezekben látható – természetesen jóval bonyolultabb – rendszer elődjének tekinthető. A hanganyag konvertálásakor – különösen, ha a forrás mintavételezése eltér a VideoCD lemezen használatostól – érdemes lehet használni a TMPGEnc kínálta lehetőségeit, és egy kicsit normalizálhatjuk a hangot – így a sok esetben előforduló, túlzézelt hang a VideoCD lemezünkön elkerülhető.

> VIDEOCD

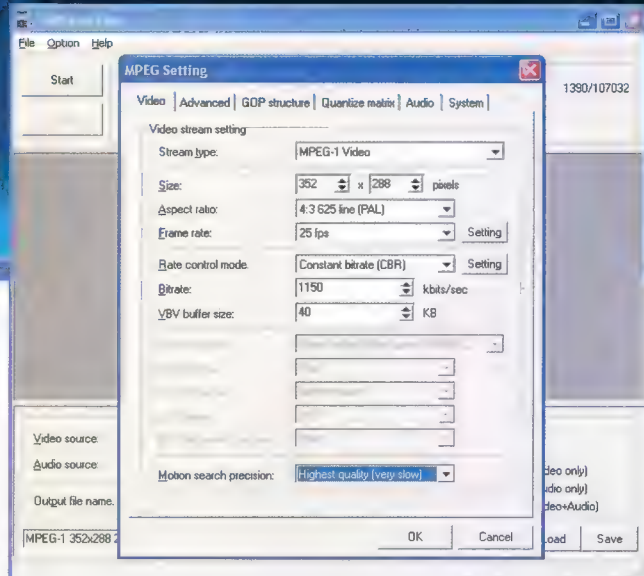
PAL	NTSC
352x288	352x240
25 kocka/mp	29,97 kocka/mp

Video 1150 Kbit/sec
Audio 44100 HZ, 224 Kbit/sec

NERO: MINDENT EGY SZOFTVERREL? Az általam sokszor favorizált Nero program ama kevés CD-író alkalmazások egyike, amelyek átdatolhatatlan AVI fájlt is, az MPEG konvertziót a program saját tömörítő modulja képes elvégezni. Bár ez kétségkívül kényelmes megoldásnak tűnhet, mégsem ajánlom igazán, a Nero MPEG bedolgozó modulja ugyanis a sebességéhez mérten nem túl jó minőségű, ugyanakkor, ha valaki a VideoCD-ben rejti minden lehetőséget ki akarja aknázni, akkor mindenképpen érdemes az MPEG elkészítésébe beletanulni. Ez később még jól jöhet, ha az MPEG-2 alapú SVCD, vagy netán DVD-Video készítésére adjuk a fejünket, a VCD lehet az első lépések, erre már biztosan lehet tovább építkezni. Mert bizony sokan keresnek meg levélben, és egyből az SVCD, vagy DVD-Video készítés három mondatban összefoglalt csodareceptjét várják el tőlem mindenféle előképzettség, gyakorlat hiányában. Kérem szépen, ha igazán szép videós munkákat szeretnének archiválni a későbbiekben, akkor nem árt kicsiben elkezdni, és minden egyes lépéssel elbábelődni, tapasztalni, és okosodni.



ÍRÁSI PARAMÉTEREK. Felvetődhet a jogos kérdés: mivel fizetünk a VideoCD-k esetén kihasználható, kissé nagyobb kapacitásért? Bizony, újra arról van szó, hogy a leolvasás biztonsága sérül, mint azt a zenei lemezek esetében is láttuk. Annál jobb a helyzet az Audio CD-khez mérten, hogy a VideoCD esetén a szektorok legalább tartalmazzanak fejleceket, szinkronjeleket és maga az MPEG adatfolyam is tartalmaz némi csekély belső hibaelemlést. Az ilyen formátumú adatszektorokat nevezzük



MODE2-XA Form2-nek. Ez bizonyára ismerős a régebbi cikkekből, különösen a különböző formátumok szektorait ismertető táblázataiból. Jó tehát tudni, hogy a tárolási elvnek köszönhetően a VideoCD és SuperVideoCD formában kiírt szándékozott MPEG állományaink mintegy 14%-kal helytakarékosabban kerülhetnek a lemezre, mint rendes, adat CD-ROM formátum használata esetén, ahol ugye MODE1-et, vagy MODE2-XA Form1-et használunk (tessék puskázni a korábbi Grab rovatokból!).

Kiszámolhat, hogy egy 650 MB-os (74 perces) korongra tehát körülbelül 740, egy 700 MB-os (80 perces) lemezre cirka 795 MB (szabványos) VCD/SVCD kompatibilis állomány írható ki.

A VideoCD-k írása esetén tehát minden olyan tényezőre ügyelnünk kell, amelyek a zenei lemezek kapcsán már felmerült: érdemes minél lassabban, mindenképpen Disc-At-Once (DAO) módban, és minél jobb lemezre írni. Ha túl gyorsan, és/vagy

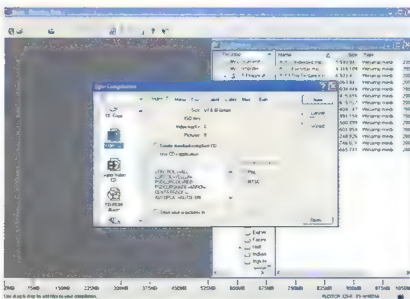
nem megfelelő médialí írnunk, akkor az asztali lejátszóknak a film akadozhat, a képfolyam „blokkosodik”, a hang kihagyhat és torzulhat – az amúgy is rossz paraméterekkel rendelkező VideoCD minőségét kár ilyen rizikófaktorokkal tovább veszélyeztetni.

A leírak egyébként a SuperVideoCD lemezekre is érvényesek, sőt, ott talán még jobban kell a minőségi írásra ügyelni, hiszen az adatátvitel nagyobb, a lemez olvasása is gyorsabb, mint az 1x-es tempóval üzemelő VideoCD esetén (az SVCD elvileg 2x-es olvasási tempót igényel).

A jó minőségű, minden lejátszóban élvezhető VideoCD írás titka tehát a lassú írási sebesség, a DAO mód és a jó lemez (persze jó CD-író sem árt hozzá :P).

A LEMEZEK HEZELÉSE. A VideoCD/SuperVideoCD korongjainkat jobban meg kell becsülnünk, mint a sima adat CD-ROM lemezeinket. A korábban leírtak fényében talán már nyilvánvaló, hogy a zenei lemezekhez hasonlóan kell gondoznunk őket. Az átlagos adatlemezeknek meg sem kottányó szennyeződés vagy karcolás a VCD lemezeknél már jóvátehetetlen hibát okozhat, és hiába az MPEG adatfolyam belüli belső hibajavítás, ennek hatékonysága igen csekély.

Legközelebb már a VCD-k tényleges tömörítési és írási beállításával, a menükészlettel foglalkozunk majd, illetve a SuperVideoCD-kkel is ismerkedünk egy csöppet. ■ **PPÉTER**



Csóközön mindenkinek. Zajlik az élet körülöttünk. Nyilván nektek is feltűnt már az újságosnál, hogy a még meg szokott új nevünk ismét új, legalábbis részben, de kejne pánik fiatalok, most már így is marad. Már csak azért is, mert fölösleges túlzás és luxus is lenne havonta vagy kéthavonta új névvel előrukkolni, és nyilván nem kell mondanom, mennyire megerőltető és szinten felesleges agymunka és fokozott hülyeség lenne ez felétek, a nagyhatalmú olvasók felé. Arról már nem is beszélve, hogy nem elsősorban attól az a lap, hogy minek hívják, lépeznél is túl ezen a ponton, legalábbis itt a bevezető rízbábnak, majd még később megemlítem ezerszer, és hagyjuk a duzzogást azokra, akik az llyesfajta ovls játékaikat játsszák önelégülten.

Én azért ebben a játékba, ha egy mód lenne, nem szállnék be, továbbra is Brazil néven fogom nektek szállítani a levrovt (nemtom zavar-e az a dolog valakit, viszont konkrétan állíthatom, hogy nem engem nem érdekel), ezt a mostant is, ami pont most kezdődik, itt, nl.

NÉVMÍZÉRIA 1. Jaj! Édes kis cukorfalatkáim! Hát a GURU szó miért 1 méteres a címlapon, és a GAMER szó miért 1 mm-es, s vajon hány ufeó repül ki az úrben, s vajon a vajúz margarin miért vaj ízű? ■ RACSÓ DAVID

Kis tündermogyoróm! Csak neked, csak most, csak itt, viszont mostantól permanensen a GAMER lesz ezerpontos betűvel szedve, ha már egyszer így fogják hívni a lapot, ami egyébként annak a Guru Teamnek a lapja, amelyik mindig is „A” Guru Team volt függetlenül attól, hogy esetleg majd valaki más is ezt a nevet kívánja használni a továbbiakban, amit természetesen legalábbis megtehethet, ha akar, püsszantán mindenkinek. Na, szerintem örülnék egyjűt annak, ami most van, és előre meg hajr, valamint az utolsó kérdéset a levelednek nem értem, de nem baj, ettől még nem érzem magam teljesen visszamaradottnak. Pedig de.

NEVMÍZÉRIA 2. Hello Spain!!! Mivel tudunk erről a kellemtelen apróságról, ami az újságjól történt(ik), ezért én úgy gondoltam, hogy ha új név, akkor nek is lehetne egy új néved. Nem tudom, mi közb van a brazilokhoz (maradon az kis bé, jó), de indítványozom a neved valamilyen más ország átnevezésére. Mondjuk, már ha úgy is így elbántak szegény SPANYOKKAL (maradon csak így, jó), akkor mondjuk Spain. (MEGHATÁ A KIRÁLY, ÉLJEN A KIRÁLY! ■ NÁNDÓ (KORR NÁNDOR)

Ex tetszik, éljek. Mármit ugye az tetszik, hogy éljek, a névváltoztatás hülyeségét most kihagynám. Meg ezt a meghalás izét is még kicsit későbbre halasztanám, ha egy mód lenne rá, feltétlenül meg akarom még ma este nézni ugyanis a tévében a Sunyima-ci Meséi nyálorsorozat, annyira szórakoztató, még a brazil sorozatokat (Alehandr vizilev, Paulina bokája, Don Go zizenetel, illetve a levrov, bár ez utóbli nyomatásban van) is magasan überekl. Tényleg, ez a legjobb szó rá, über!-a. Legjobb. Cenzúrázni én cenzúrázom, ne hogy a Korr megszakkadjon a munkában, meg annyuk is nagyon szeretem őt, tényleg, bár ennek ehhez az egész levélhez semmi köze, na és.

NEVMÍZÉRIA 3. Brazil! Az Epada figyelt! Vigyázz! Minden kiderül! Felkutatjól! Csak ■ EPEDA(I) Ex a név nemteccel! Vátoztass te is neveti! Vagy megmondalak az övő néneknek!

NEVMÍZÉRIA 4. Szia Brazil! Örülök annak, hogy csak az újság címe változott, a tartalom és a szerkesztők meg maradtak a régi jó színvonalon. A cím egyébként meg kit érdekel, legyen vele boldog a

Vogel. Nem? Ebben a formában a lapot továbbra is meg fogom venni! Üdvözlettel ■ R20 Mi meg ebben a formában a lapot továbbra is csinálni fogjuk. Pont. Ezennel ennek a Névbigyó sorozatnak vége, nézzünk egy pár sokkal fontosabb és feltétlenül megvalósulólandó levelet, és témát, mint például.

SZIA. Helló, Brazil! Csááá, Brazil! Csó, Brazil! Szia, Brazil! Hi, Brazil! ■ BANKUTI AGNES Izé... öööö... szia.

AZ E HAVI ARANYLÓCITROM-DÍJAS HÜLTÉSZETI REMEMHÖ PUBLIKUS BEMUTATÓJÁR.

Horváth László: a Brazil

„Volt egyszer egy kicsi Brazil,

Az volt a neve, hogy Brazil,

Kedvenc országának a neve, hogy Brazil,

Csak egy focispaport szeretett, a Brazilt”

Írját vissza arról, hogy mi a véleményed róla!!!!

Ei vagyok ragadtatva. Örömmelnepon tartok, amikor műved megérkezett. Minden reggel munka előtt a szerkesztőség ezt szavallja fennhangon, majd ottl egész nap állszellemült arccal, jó kedvvel, bőséggel, töretlenül építi a Gamert. És mindenféle egyéb ilyenek. Csodálatos <apsvihar>. Tudod, van az az örökigazság, hogy mindent a csúcson kell abbahagyni. Na hát szerintem ennél már kiválóbbat kizárt, hogy tudját alkolni, ezért... Ja, nem is a brazil focispaportot tojom össze az izgalomtól az alsóneműt, sőt pont egykért em, csak a pontos tájékoztatás kedvéért jegyzem meg ezt, és kedvenc országom sem Brazília, jölehet napon-nagyon szivesen ellátogatnék oda. Tényleg, van nekem egyáltalán kedvenc országom? Megfejtéseket a /dev/nil illetve a /null/ keres kórtik postáznál. <gonosz vigyor>

LEVROV MEGVEDESE OLVASO ALTAI TÖRTÉNET. Jó estét, jó szurkolást! Eze Brazil! Nekem nagyon tetszik az „új” újság, a nevét is megszoktuk hamarosan... (Haha, remélem a legelőgjabbat is sikerült!) Most pedig egy üzenetet szeretnék átadni a „nagyonzuhanyalovrovszínvonalcsináljalmárvamit” típusú levelek kedves íróinak: Gondolkodjatok már, emberek! Nem lehet mindig mindenkinek jó napja... Ez a levrovszínvonal dolog sok mindentől függ: egyrészt, hogy Brazil bátyi mikor írja meg, mennyire van késésben, mennyire van kedve hozzá (van, amikor inkább a kocsmhöz szerítem) (Dehogy. Sose. Brazil). másrészt: hogy ti milyen leveleket küldtök! Lehet, hogy volt 1-2 levrov, amelyik nem volt „annyira”, jó de azért az is jo.

Köszököszökösi, még szerencse, hogy egyáltalán nem látszok levrovszínvonalcsinálásnak. Legelőbb megnyugtattál, hogy ami nem annyira tud, az is jó, jó, mint mintha én azt nem tudtam volna magamtól, de akármennyi engem éltető levelet el tudok viselni, komolyan. Ezek alapján természetesen kijelenthetjük, hogy olyan, hogy nem jó, nincsen is, mert minden jó, tehát jó, azaz jó. Ettől függetlenül természetesen előszörben megleszik attól érdeklő a levrov akármilyen színvonal, hogy a nagyérdemű olvasóközönség milyen leveleket dobál meg. Szerencsére olyan kellemetes helyzetben vagyok, illetve vagyok itt a Gamernél, hogy az olvasóközönség legnagyobb része érdekes lényekből áll, de ezért ettől most ne bízzatok el magatokat, sőt, inkább vegyük úgy, hogy nem is mondtam semmit.)

Voltak viszont olyan levrovok, amik nagyon tartalmasak és viccesek is voltak. Most ha ti is csak ilyen „zuhanyalovrovszínvonal” típusú levelet írtok, akkor nem lesz jóba a helyzet! Ezek helyett inkább gondolatok valami érdekes témára vagy poénos dologra, és azt írjátok le, ne csak mindig a kritikát!

Komolyan, ha erősen próbálkoztok, biztos sikerül egy jó kis levelet összehoznotok! Brazil nem tud a „szar”-ból „aranyat” csinálni! Na, aszem ennyi lenne, üdvözlöm a stábot, főleg Lilyt! Éljenek a csajok! ■ CHESTER ALLAS GOCZE MATE

Lenne pár kimondhatatlanul fontos észrevétel. 1. A levélrás nem kötelező jellegű valami, ha nincs mondanivalótok, akkor fölösleges bármín is erőlködni, úgysem fog sikerülni. Az erőltetett jöfözjó rettenetileg lelem nem aratnak osztatlan sikert. 2. Akinek csak kritikai jellegű észrevétele van, véletlenül se fogja viszá magát, és a javasoltól eltérően csak nyugodtan írja meg. Az újságkésítés nagyon fontos része az olvasói észrevételek feldolgozása, hiszen olyan lapot szeretnénk készíteni, amellyel elégedettek vagytok. Tudjátok, néma gyereknek az anyja is volt valamikor szülőany. 3. Erősen próbálkoznál maximum a mellékeltetésben érdekes, de még ott sem feltétlenül, az arany nem kellemes betegség. 4. Meg kell jegyezmem, hogy meg vagyok hatódva, hogy vannak olvasók, akik ilyen leveleket küldenek nekem. Szípphup, az élet mégiscsak gyönyörű. <Köszí, viszont üdv. Lily>

HOZHIVARATÁR: KEDVENC JÁTEKOM. Csóv! T’om, hogy napi kb. 100000 ilyen levelet kapsz, és má tujra biztos elegend van belőlük, de nem baj. (De. De. bja. Hehe. Brazil) Már kiraktál 1-et eceer néhány hónapra, de akkor kikerült a választ. MOST NEII! Sz’la a kérdés az lenne, hogy mi a kedvenc játékd????? Itt a többiektől is szeretném megkérdezni. Léleccciiii! Ez már régóta foglalkoztat, és szvsz nem csak engem. Sz’la válaszolj (mögnyok a levrovban) Csóv: ■ IMURAI

Jó. Legyen. De most aztán megígérték szépen, hogy többet nem zaklatlók llyennel. Mivel PC játékmagazin lennénk, szorítkozunk a kedvenc játéki dologgal erre a területre. Nos, a legkedvencebb játékam (lévén már öreg, aszalt és ősz róka lennék) bizony még mindig a régi stílusnak közül adódik. Így például igen kedvelem a shoot-em-up játékokat, illetve komoly gyűjteményem van Amiga, C64, Plus4 és Spectrum programokból (is), néha már jön a féloira, és llyenkor ezek közül választok valamit, és mi tagadás nagyon jól el tudok velük szórakozni. Van PC-n is kedvencem, és tetszik is jó pár, de szinte egyikkel sem játszom. Két kivétel akad: először is az EverQuest, amelyet relative nagy rendszerességgel szoktam játszani, másodsor pedig a Warblade nevű, még bétás állapotú shareware (!!!) lövöldözős játék. Na, most már tudjátok, örülnék ennek egyjűt egy picit, és lapozunk. A többiekkel jelenleg nincs módomban interjú készíteni, max. a Törd., a Korr, és Lily írhat ide valamit, ha akarnak. De van valami ilyen kérdés is a Guru Történelmek című cikkben: ha esetleg a levrovon kívül is hajlandók vagytok elolvaisni más cikkeket, akkor talán még azt javasolnám. <Persze, nekem csak 3. pofozásra nyögte ki, hogy legyen az EverQuest, mert az alapválasz az volt, hogy „igen”. Lily> (Az en kedvenceimről lásd az említett cikkben – a korr/!Ja tozse – a törd.)

ÖTPONTOS LEVÉL. Guten tag Brazil. Irok végre egy levelet, hogy valami normális levelet is legyen a levrovban. (Üljpi. Brazil) Előző guru kntikája: 1. A hónap játéka cím kiosztása felesleges, hiszen különböző stílusú game-eket nem lehet összehasonlítani.

Visszont azt elég jó meg lehet majdnem mindig mondani, hogy minőségesebben melyik az, amelyik magasan veri a többit. Nem kell ehhez feltétlenül csak egy adott kategórián belül keresgélj. Az igaz, hogy egy FPS és egy RPG összehasonlítása szinte a hülyeséggel egyenértékű (is lehet, mert a hatá-

rok elmosódnak sok esetben), de a minőség sorrendet nem a stílus, hanem a grafika/játékoság/hang/játékmenet/ilyesmi kombó határozza meg. Ennél pontosabb info itt akkor lehetne, ha rá tudnék venni valakit a döntőbírák közül (pl. Mocsy, Lily, Sasa), hogy méltóztatassanak ide egy-két mondatot írni, rajta is vagyok ezen az ügyön, de ha nem is ide egyik sem közülük, akkor legalább jól láthatóan, hogy én, csak én egyedül vagyok a legszorgosabb hagma. Ize, hangya.

[A hónap játéka cím már hagyomány, nehezen tudom elképzelni az újságot nélküle. Alattalban az a játék kapja meg, melyet a szerkesztőség a legtöbbet nyújtott az adott hónapban (most például az Unreal Tournament 2003). Mocsy]

2. A világok kalandorai rovat úgyszintén, hiszen ez nem szerepjáték újság, és nem biztos, hogy annyi RPG-s PC-s van, akinek ez hasznára válna.

Pedig de. Nem mennék bele túl mélyen a bizonyítási eljárásba, hidd el nekem, jót (De hát újabban aztán pláne hasznos, mert játékokhoz ad háttér-információt... a korr.)

3. Szennem a magyarosításokat sem kellene részletezni, bár tény, hogy kevés van belőlük.

Lásd kedtetted pont. Mondjuk, nem lesz ez a papírujságban belüli előző rendszer, csak mivel ez sajnos nem túl sürű esemény kis házunkban, úgy gondoltuk, hogy az ennyit egy szerző megér. Bár érnék meg, hogy annyi honosított program jelenik meg, hogy a játékosok nagy részét ezekből lehetne megírni. Jó jó okoké, felelőre.

4. A guru történelem egy cikknek lenyelhető, de nem kellene előző rendszer csinálni.

Ez sem rendszer, még most van belőle egy cikk, és ezzel a végére is értünk. Majd tíz év múlva meglint csinálnék egy ilyen, csak már Gamer történelem, vagy valami hasonlóan elmeséltem, valamint fotószórattal is lehetne kezni a veterán toloszások és versenyekről a szerkesztőség folyosójáról, az Arany Sétabot Kupa keretében. <Na páni-kol, nem lesz belőle rendszer, bár annyira sokan örültek neki, hogy az IPMA fórumokon külön topikot kapott.> Lily>

5. A digitális felüljáró (Defender of the Crown) se kellett volna, lássuk be, felesleges, lényegtelen. A többi cikkkel elégedett vagyok, legyen akár új vagy régi. Ha ezeket kivesszük az újságból, akkor több hely marad lényegesebb dolgokra. Egyébként a Sega Soccer Stars biztos kiváló játék, hiszen egyszerű ötletelés. Szeretném kihangsúlyozni, ez a levél nem anyázás, hanem építő jellegű kritika. Jó-hónapban újra írt: Cow.

Úgy gondolom, a DoC nem volt felesleges cikk, mindenképpen érdekes olyan szempontból, hogy mi mindent találnak ki a cégek időnként. Nagy sorozat ilyenből véltetőleg nem lesz, egyrészt, mert sok ilyen ráncfelvarrások plastizált műtöket kevesen mernek elkövetni a régi programokhoz, másrészt pedig mitőttem, mi akartam most írni, mert a Lily kibeszélt, és elfelejtettem. <Nem is szóltam közbe, csak rád ejtettem pár kupac CD-t. Lily> Mindégy is, a lényeg, hogy igen nagy százalokhoz elégedett voltál velünk, és remélhetőleg ez most sincs így, mert talán minden idők legjobb Gamerét tartod a kezében.) Még annyit a DoC-hoz, hogy mivel a maga idejében eszméletlenül nagy siker volt, talán mégis csak joggal érdemelte meg a megemlékezést a jelenlegi kiadásával kapcsolatban, mégis csak a (PC-s) játéktörténelem kihagyhatatlan része.

HÁROMSZOR ÖTPONTOS LEVÉL (GVH): EGY LEVÉL IS PONTTAL, ÉS NEM 3 LEVÉL 5 PONTTAL, DE EZ A VÉGRE AUVIS HÍDERÜLT VOLNA). Seve, Brazil Ez az e-mail cím, ahova lehet e-mailt küldeni, hogy berakd a levorba?

(Nem ez az. Braz) Ha igen, akkor elmondanék egy-két dolgot a lapról: (Mondom, nem ez az. Jézus, mi lenne, ha ez lenne az. Ma mindegy most már. Braz)

1. A Guru Gamer név, az valahogy nekem szokatlan. Meg nem is olyan jó, mint a PC Guru.

2. A hónap játéka rovat (5. oldal) fél oldal helyet foglal el, a kép miatt. Ha nem lenne, akkor több helye lehetne a levornak.

3. Az impresszum miért a lap elején van?

4. Ne a leggyább (Crazy Taxi) demó leírása legyen a cd tartalommal.

5. Túl nagy terjedelmű, az ismertető rovat.

6. Király a nosztalgia rovat!!!

7. A weblapát rovatban csak gagyi címek vannak

8. Színterít is rossz a dino crisis2 grafika?

9. Tök jó a gondolatébresztő rovat!!!

10. A csálások és a mentőrov rovat nagyobb lehetne.

11. Guru Tábor cikk előbb is megjelenhetett volna

12. 3D rovat. Ha már leírjátok, hogy hogyan kell csinálni a dolgokat, akkor legalább valami kezdő kis progit, ha nem is a legjobbat, de rákérthető a DVD-re. (Hát arra biztos nem - a korr.)

13. A levor lehetne nagyobb.

14. Tök jó a gurutörténelem cikk!!!!

15. Király a következő teljes játék!!! (Thief) Köz.

A Guru velem van mindig! ■ SKASH

Olyan régen írtam én is ilyen kis sokpontos ízt, hogy egészen meg is jött a kedvem, na figyuezatok csak.

1. És lón, tessék itt van a mostani: GAMER! Legjobb. Vétellenül meg nekem is tetszik, az az érdekes, hogy nem én találtam ki...

2. Ez hülyeség. Nem kicsi.

3. Azért, hogy ne a lap végén legyen. Formabontó, merész, flatulós, lendületes. És tudnék még írni ilyen ökörségeket, egyébként természetesen fogalmam sincs, de most őszintén, nem mindegy, hogy hol van?

4. Nem is a leggyább.

5. Dehogy. Pont jó. Bizony.

6. Király.

7. Nézőpont kérdése. Tudok remek jó címekeket is mondani ám: pl.

8. Szerintem fogalmam sincs, nem is néztém meg a programot...)

9. Tök jó.

10. Lohetne.

11. Jelenhetek volna. Például ha a tábor nem augusztusban, hanem májusban lenne, akkor valóban hamarabb lehetne írni róla.

12. Féltek tőle, ilyen program nincs, amelyiknek a licence azt megengedné, azért majd konzultálk a rovatvezetővel.

13. A levor lehetne kisebb.

14. Tökjó.

15. Király.

MÉGINTE ÉGV LÖNVPPP Boldog Karácsonyt, Brazil! És egyáltalán szeretnék áldott Húsvéti ünnepekkel is kívánni, hogy már azzal se legyen gondom... Csak azért írok, mert mostanában egyre több levelet kapsz azért kapcsolatban, hogy milyen kevés lány ír az újságba. Nos, ennek kapcsán meg kell jegyezmem, hogy a furcsa álének nem biztos, hogy mind fiúkat takarnak. Ezt bizonyítani kívánva szeretném féllebbenteni a fátylat egy kulisszatökről: ÉN IS LÁNY VAGYOK!!! Őszinte híved: ■ PRION

SEAE

Nos, hmm, ezt igazán bárki írhatja így levélben. Hajlandó vagyok hinni neked, miért is ne, meg talán még igazad is lehet az álénekkel kapcsolatban. Ettől függetlenül, természetesen csak azért, hogy minden kétséget kizárjunk nem hovatartozásoddal kapcsolatban, kérlek, fáradj be valamikor a Gamer szerkesztőségébe, hogy a Lányságot Vizsgáló Bizottság által hitelesíteni tudjunk a szakértőink, és erői egy hivatalos, a Gamer által is elfogadott okirattal ki tudjunk állítani.

R KIADO DIADALA, AVAGY ODA A TERJESZTESHEZ. Sza te gumucukrok rémálma! Tavaly szeptember óta vagyok rendszeres olvasótok, és azóta tökéletesen meg vagyok elégedve, de most a Guru Gamer első számban akadt egy kis bibi. Megvettem, kibontottam, olvastam Chris bevezetőjét, ahol nagyon szépen leírta, hogy 4 CD-nek kellett kinyitogtatnia belőle. És mit láttok? Hogy sajna az a 4 nem is 4, hanem csak 3. :(Elkeseredtem. Szídtam a nyomdát, szídtam a világot, szídtam mindenkit. Aztán gondoltam, biztos nem vagyok egyedül a problémámmal, és erre is lesz valami értelmes magyarázat vagy megoldás. Összeszedtem maradék energiámat, és betelcsiztem hozzálok, ahol is megosztottam problémámat egy rendkívül bájos női hanggal, aki kapcsolta nekem a terjesztést, ahol is semmi dolgom nem akadt, mint megmondani a nevemet, a címet, a hiányzó CD-t (Freespace 2 cd1), és másnapra már meg is érkezett a lemez, szépen bekartozva. Szóval csak meg szerettem volna köszönni, hogy fel vagyok készítve az ilyen problémákra, és hogy foglalkoztok velünk. Más újságnál lehet, hogy elküldtek volna a busba. Mostanra tudok Freespace 2-tnl... KÖSZI

■ GUBA ADAM

Csodálatos. Néha mégiscsak úgy érzem, hogy nem feleslegesen jártam on a számat, amikor arra buzdítottak titeket, hogy ilyen gond esetén nem kell azonnal önmeggyilkolást elkövetni, hanem keressetek meg minket. Elképzelhető, hogy jelen esetben szerencsétlenül járt lelvőrök ugyan teljesen magától, és nem a Kőbessétt Brazili Intelmek hatására cselekedtet, de ez meg még jobb, ez csak szerint időnként gondolkodni is tudtok! En annyira, de annyira, de annyira büszke vagyok rátok, bizony. Mivel sajnos nem ez az egyetlen eset volt az előző számban, én kerek elnézést mindenkitől, akiknek kellemetlenség adódott, úgy tünik, ilyen sok CD hozzácsomagolása az újsághoz nem meg még zökkenőmentesen.

ÉS AMI HÍMARADT A MOSTANI LEVORVÓBOL...

Kezdetben úgy gondoltam, hogy fogok aze-mezgetni az online kiadványunkat (www.guameter.hu) fórumaliból is egy-két beszédet, és megígértem a Lánysáknak, aki Törd, hogy a levor cikkét kevesebb karakterből fog állni, mert beszélt nekem, hogy túl hosszú, most meg már szinte teljesen teleírta, és már semmi sem fér bele; az 2 olyan félmeltemen iszonyatos mennyiségű üzenet költözik nap mint nap, hogy képtelen vagyok átérteni, és válogatni belőlük. Azt tudom javasolni, hogy akiknek van a lehetőség, személyesen kukkolla meg, és akár szöjlön is hozzá a témához, csak vigyázzatok, mert van egy-két rettenetesen nyugtalan és szórászávisl moderátor. Szal szeretettel várunk online is mindenkit, éljen az interaktivitás meg ilyesmi, asszem ilyesmi szöveget szoktak nyomtatni ilyenkor.

Ez meg itt valami olysami, ami semmiképpen nem maradt ki a levoroból, onélkül nem lenne töltés, és amúgy is majdnem a legjobb rész következik: ez itt a vége ugyanis. Jók legyenek, álmódjatos szépek, hízotok szépen tovább, és elmaradhatatlanul meg kell említem, hogy éljenek a csajok. Passzantjút.

■ BRAZIL

Ui.: az én szép és jó Tördömnek: édes kedves kis cikkfarkok, ha netán meglint leha-gyod az e-mail címetem a levor végéről, rettenetes dolgokat fogok veled művelni...

REVI.: Zsugabubus, nem béküölök!:) De azért ne!

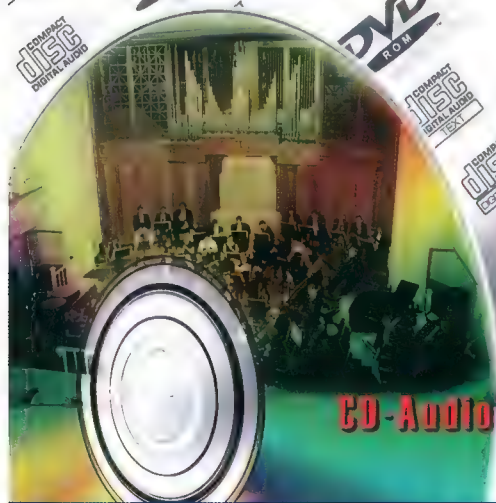
BRAZIL@IPMA.HU

minőség, tapasztalat, megbízhatóság



CD, MC, DVD gyártás

biztos alapokon



CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Szekesfehervar, Pf.: 175. Tel.: +36-22-633-671, Fax: +36-22-633-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

ACORP ALAPLAPOK 3 év helyszíni TELJES KÍNÁLATAI garanciával

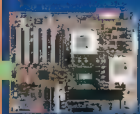
6PMA



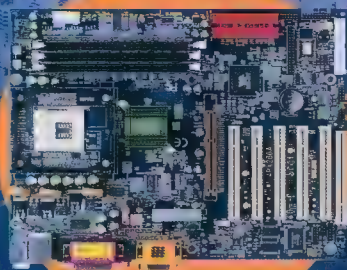
P4 4S845A PIV



6A815EPD-I



6V8633A



4PX266A

ACORP

ingyenesen
hívható
zöld szám:
06/80 204682



Coomp-ker Kft.

1097 Budapest,
Nédasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8296
Fax: 216 883
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu

COOMP-KER

Mycom Kft.

1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu



56.6 külső modem



BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

!!! 6 évesek lettünk !!!
AKCIOÓÓÓÓ !!!!!!

Konfiguráció vásárlása esetén

MS Optikai egeret adunk ajándékként!!!

GigaByte, Mercury alaplapok teljes választéka raktárról 2 év garanciával.

Használt alkatrészek beszámítása!!!

OTP hitelügylet

Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

**Miért fárasztaná magát hosszas
dokumentumok begépelésével?**



Itt az új FineReader 6.0!

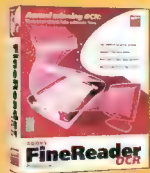
A díjnyertes szövegfelismerő szoftver
teljesen MAGYAR NYELVŰ verziója!

Forgalmazza: Win Computer

1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.

Tel: 353-4304, E-mail: win@win.hu

Info és letöltés: www.win.hu/fine.htm



Gond a vírusvédelem?

Hiszen már jó ideje van megoldás!



Új külsővel, egyetlen zenélő CD
akként egy teljes évre védelmet
kínálunk.

Hogy az orkokkal küzdjess,
ne a vírusokkal kelljen.

Legyen ez a probléma a mi gondunk.

www.virusbuster.hu
mail@virusbuster.hu

telefon: (1) 382-7000
fax: (1) 382-7007

**177 nyelv felismerése • 34 nyelvre helyesírás-
ellenőrzés • 15 nyelven menüinterfész**



Az előző számban a PC Guru történetét nem fejtettem ki igazán részletesen, csak megemlítettem a kezdeteket, s elborongtam az Amigás lap megszűnésén. Haladjunk akkor most már a PC-s történelem szála-in kronológiailag sorrendben...

1993-ban jelent meg tehát az első PC Guru, még mint IBM PC különszám. Idézet az intróból: „Mint a világ minden táján, hazánkban is kialakult a PC-láz... az óriási érdeklődés miatt összeállítottuk ezt a lapot, amely ha sikeres lesz, negyedévente jelenik meg”. Igaz, néhol a szöveg alatti képek szinte olvashatatlanra tették a lapot és sajátosan keveredő design elemek tették teljessé a hangulatot, de az újságot minden úrmó ellenére nagy örömmel fogadták a PC-s tábor, így biztosra vált a megjelenése. A PC Guru ekkor 52 oldal volt (ebből 16 fekete-fehér). 1994 nyarán az 52 oldal mellé rosszabb minőségű papíron és fekete-fehérben, de 16 oldalas, kivehető HW-SW melléklet kerül, és persze a csapat gyekszik minden friss programot kezei közé kapartatni és leteztetni. Az 1995-ös év duplaszámmal kezdődött (68 oldal + 16 oldal HW-SW), melyben elkövettem első elborulásom a Master of Magic cikkel, 8 oldalban (93 %), ám a hónap játéka mégis a Dragon Lore lesz (Mocsy – 88 %). Hmm. :-) Ekkor az 1. oldalas levör, már fészkelődik, de még nem kap nagyobb teret. Az év elejétől az újságom eluralodik a sokat emlegetett „manós design”, házi rémünk pályázat során nevet is kap (Lakmusz!). Ezt manólogia cikk is születik róla (Rettenetes! :-)). Őszre újabb meglepetést kapnak az olvasók, minden laphoz rendelhető lemez melléklet (az előfizetőknek ingyen jár).

1996-ot írunk, Lakmusz csendesen és zokszó nélkül távozik sorainkból, hiánya senkit nem kavar fel, s ismét új, leteztető, olvasható oldalakot felforgathatnak az olvasók, az újság már 84 oldalra terpeszkedik. Ebben az évben a hardver rész bekötözik az újság második felébe, és többé már nem melléklet (!). Szőbearon örült ténpiában megkezdte a rovat felpörgetését. Megújul a BBS, kivrágzik, majd elhal a PC Ovi, és beilleszkedik az Internet rovat is a lapba. Az év közepén induló Magic the Gathering rovat is meglepő sikert arat, s csaknem egy évet megél...

1997 tavaszán elindul az első guru honlap. A játéka hírek, bemutatók és leírások mellett a lap szerves

része már ekkor jó néhány fontos hardver rovat internet, Tuning, LightWave, Midi, Tesztlabor. A 7. számot egyiptominak kereszteljük, mert 3 leírás is mozog ebben a környezetben, s az újság 100 oldalra terebélyesedik. Ebben az évben a lap kizárólagos áttérzése az év végére esik és a Red Chicken Team neve fémjelzi, akik tartják is a frontot egy teljes évig...

1998-ban a 3. szám nyit új fejezetet a Guru történelmében, mert a PC Guru CD-ROM melléklettel jelenik meg (nosztalgikus lapozgatásom közepette ebben a számban találtam meg PPeti első Grab cikket, valamint Mocsy bemutatóját az EverQuestről!). A 6. számtól már 116 oldalas a lap és az éves megszokott design váltás a 11-es számban következik be, amikor körünkbe érkezik a Futura Extravaganza a sokakat felkavaró „drótos design”-jával, amit végül az olvasók elfogadnak, sőt még is szeretnek és később még vissza is sírnak, de ezt ekkor még álmaikban sem képzelnek). Részlet az év utolsó intrójából: „...nem ígérjük hogy változtatások maradunk, a bennünk mocorgó újító és változtatni akaró kedv nem csökkent...”

1999 nagy fordulópont a csapat életében, komoly döntés születik, a PC Gurut a továbbiakban a Vogel Lapkiadó Kft adja ki. Ezek után pörögnek az események, azonnal felkavarjuk az addig oly nyugalmas kiadó mindennapi hemzsegetésünkkel (hangos zene, multipartyk, ajtók mögül kiszűrődő hörgések, sikolyok stb. szerintem ismerős :-)), beindul a magazin fejlődése is. Tavasztól már minden oldal színes és hozzájárul a korr. is, aki kiemeltlenül rajka rendbe sorainkat.

Az 5. számban nagy tervünket valósítjuk meg, 2 CD-vel jelenünk meg, a második korongon teljes játék, a Spec Ops kap helyet. Ebben az évben indul a hetente frissülő PC Guru Online (PGO) is, ami kvótans formában felkerül a havi demó korongunkra is. Érdeklenség: PC Guru Top 5 1999 / 12: 1. Half-life: Counterstrike, 2. EverQuest, 3. Driver, 4. Nocturne, 5. Pharaoh.

A **2000**-es év viszonylagos nyugalomban telik, az újság januártól 132 oldalas és új, „cyber layout”-ot kap. Az olvasók a 2000 / 3. számtól egy-egy posztot is kapnak a lap mellé, változatlan áron, titkokozás nem érzékel, öröm heje-huja :-). Őszel vezetéskégy változások következnek be, de ennek igazi hatásai 2001-ben kezdenek megmutatkozni...

2001-es év áremeléssel kezdődik (1646 Ft), ami sajnos már elkerülhetetlen volt. A csapatba viszont úde színlíoltként megérkezik 2000 decemberében Hancu és Stöki, mindketten osztatlan sikert aratnak az olvasók és a szerkesztőség körében is. Év vége felé érzékeljük már a „DVD örületet”, de még nincs elég olvasónknak megfelelő meghajtója, így nem adunk ki DVD mellékletet, bár érezzük mi is, a korongunkon szűkös már a hely...

Közeledünk a jelenhez... **2002** kezdetén a posztort elhagyjuk, és véglegesen letesszük a voksunkat a 3. CD mellett, így mindig van CD. A 2. számban eddigi legikeresebb játékmellékletünk az Unreal mellett kisebb sokk éri az olvasókat, designt váltunk, megérkezik Cseri és órási port kavar az új megjelenés, ami szép lassan kiforrna, ám csapatunk a már közismert előzmények után úgy dönt, a PC Guru 2002 / 9-es száma után megválnak a kiadótól és új lapot készít...

Ez az a pont, ahol a Guru történelem különös fordulatot vesz, hiszen a csapat teljes létszámban, vállvetve készíti a Guru Gamert, míg a PC Guru név és kiadási jog marad a német tulajdonú kiadónál, aki természetesen tervezi a lap jövőbeni kiadását, új szerkesztőséggel.

Mi ettől függetlenül Guru team maradunk, hisz nem a név teszi a lapot. Jelenünk szinte naponta alakul, azóta is, talán ezekben a percekben is, mikor e sorokat írom, s mint azt olvashattátok az introban...

A közös játékos jövő reményében olvassátok most egy kicsit a többiek emlékeit (bocsi aki kimaradt, egyszerűen nem fért mindenki ide!) ■ LULY

Milyen típus volt az első számítógép? Valódi ZX-81 16 KBytos bővítkártyával és eredeti Junosztly tévével. Oh, azok a játékok! Volt úgy, hogy a szörnyek egyszerre három kockából épültek fel! :)

Mióta vagy a Guru csapatával? Sajnos nem mondhatom el, hogy a kezdetektől, az első lemezguruban még nem jelent meg cikkem. Sőt, lehet, hogy a következőben se, de arra már nem esküdnék meg. :)

Melyik a kedvenc játékod? Hehe, jó kérdés. Annily játszottam már, hogy nem is emlékszem. De az EverQuest sokáig betöltötte az összes többi program helyét.

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked... Hát, lássuk csak... Halványan rémlik, hogy voltak ott jó napok is (Guru tábor. Kispál koncertek, szíveszterek (bocs az összerondított mosogatóért, Pópeti :), de a költőzködések élménye elnyomja mindet. Még mindig nem hevertem ki azt a sok tonna papírt, amit például a József körüti házíkö második emeletére kellett felcsipelnünk. :)

Első cikked nálunk? Először a Space Quest IV leírásom került be a lemezguruba, gyakorlatilag ezzel lettem a csapat tagja.

Mit jelent neked a Guru? Barátokat, szórakozást, hobbit és munkát, illetve cikkleadáskor egy pár kialvatlan szemet.

Milyen típus volt az első számítógép? Commodore VC20, 3,5 kb. memória, bizonyám, és komolyan jó játékok voltak rák. :)

Mióta vagy a Guru csapatával? Igen.

Melyik a kedvenc játékod? EverQuest és *****,

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked... Számtalan van, felsorolni lehetetlen. A legborzasztóbb talán a Törd. feje ébredés után a táborban. A legkedvesebb pedig? Talán szinte az egész.

Első cikked nálunk? Nemtom. < Hihi, lehet hogy a Lovag novella. Lily>

Mit jelent neked a Guru? Software Failure. Press Left Brazilif to Continue
Guru Meditation #19920317:20020912

Milyen típus volt az első számítógép? C64.

Mióta vagy a Guru csapatával? 2000 decembere óta írogatok, előtte a Sasával sörözgettem aktívan, még azelőtt dolgoztam a Guru szinte összes konkurenciájának. A nemkicsit rosszindulatú legenda szerint én is tettem tönkre mindet. :)

Melyik a kedvenc Játékod? Csak random mondok párat a kedvencek közül: Heroes-sorozat, Worms, Pirates!, Doom2...

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked? Khm, tegyük fel, hogy elmeséltem, de nem bírta a nyomdafesték :)

Első cikked nálunk? AquaNox előzetes, 2000 december

Mit jelent neked a Guru? Jó társaságot, és lehetőséget, hogy kiéljem az akut írásténkomat.

Milyen típus volt az első számítógép? Az első saját tulajdonú számítógépem egy Commodore 64-es volt, bár előtte már jó ideje nyomultam kevésbé saját tulajdonú Spectrum ZX80-anakon, sőt, 1 KB-os, az egykori NDK-ban gyártott, háttértár nélküli (no magnó, no floppy drive!) Primo-n is.

Mióta vagy a Guru csapatával? A Guru csapatához hivatalosan csak 1998-ban csatlakoztam, Mocsyt, Lázit és Beart viszont már 1990 óta ismertem.

Érdekesség, hogy a nyomtatott Guru elődjének számító, lemezen terjesztett kiadványban is jelent meg cikkem: ha jó emlékszem, az SSI jegyezte Krynin trilógia valamelyik részével kapcsolatban írtam valamit...

Melyik a kedvenc Játékod? Most éppen a Total War sorozat (Shogun, Medieval), szigorúan véve a dolgot viszont a Civilization III.

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked... Rengeg kellemes emlékem van: a legelőnkebben (már csak a közeli időpont miatt is) az ez évi Guru tábor egyik éjszakája él bennem, ahol is megalkottuk a „kvarkers” műfaját: ez egy olyasfajta művészeti ág, amely az elméleti fizika és az elvont miszticizmus között hivatott kapcsolatot teremteni, mindenki számára „érthetően” közvetítve azok eredményeit - minél inkább antirímekbe foglalva. Legsörnyőbb élményemet Sasa szolgáltatta, aki méltatlan körülmények közepette, könnyek közt távozott a legutóbbi szűlinapomról... De az „élibolyban” van a szerkesztőség egyes tagjainak külseje okozta, mindmáig fel nem dolgozott vizuális sokk is...

Első cikked nálunk? Creative 5xDVD-ROM + FPS1000 hangszórórendszer.

Mit jelent neked a Guru? Inspirációt amúgy nyomorúságos életem további tengetéséhez.

Ennek megfelelően hittválasomat általában az alábbiakban szoktam összegezni: Earth & Soul & Rock'n'Roll - and don't forget the Guru!

Milyen típus volt az első számítógép? ZX Spectrum

Mióta vagy a Guru csapatával? 1999

Melyik a kedvenc Játékod? Ha azt mondom, hogy az a kedvenc játékom, amelyiket még ma is előveszek pár menet erejéig, és amikor először megkaptam, akkor orrvérzésig játszottam vele, akkor a válasz a Mah-Jongg a Diablo. Ha úgy értelmezem a kifejezést, hogy az a kedvenc játékom, amelyik a legmelyebb benyomást hagyta bennem, akkor a válaszem: a Baldur's Gate.

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked... Legkedvesebb: közös EverQuest partyk. Legborzalmasabb: Amikor 2 nap alatt kellett kuyavitanom a fél újságot.)

Mit jelent neked a Guru? Etalon a számítógépes lapok piacán. Olyan csapat, amelyiknek kiűntetés a tagja lenni.

Milyen típus volt az első számítógép? Soha nem volt saját gépem, most van egy pénégykétezernégyszázam.

Mióta vagy a Guru csapatával? 8 éve?

Melyik a kedvenc Játékod? Boulderdash

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked... Amikor idejöttem, az borzalmas volt)

Első cikked nálunk? HomeWord egyben az utolsó is, mindenki nagy öröme.

Mit jelent neked a Guru? Munka :)

Első számítógép: Commodore 64 + lemezegység...

Mióta vagy a Guru csapatával? A "lemezes" Gurura csináltam zenéket, aztán pár cikket '92 és '94 között ... utána '98-tól mostanáig.

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked: ... amikor a Shoe-ékkel feljártunk bulik előtt a Guru szerkesztőségbe, az jó volt :)

Első cikk: Talán a Flashback...

Melyik a kedvenc Játékod? Most épp az Operation Flashpoint ... :)

PROGRAMAJÁNLÓ

NOVEMBER 1.

Megjelenik a Microsoft legsikeresebb játéksorozatának újabb darabja, az Age of Mythology.

NOVEMBER 2.

The Cranberries koncert az SAP Csarnokban

NOVEMBER 3.

A Kárhozat Útja című film hazai premierje. A Sam Mendes rendezésében (Amerikai szépség) és Tom Hanks főszereplésével készült alkotás november legerősebb filmjének ígérkezik.

NOVEMBER 4.

Szent Márton-nap. A hagyomány szerint ekkor kezdődik a negyvennapos adventi böjt – e napon a tradíció szerint sült liba és már az idei szüretből származó bor kerül az asztalra. Éppen ezért e nap az újbor ünnepe is.

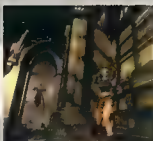
NOVEMBER 11.

Stöki szerint az Emil.Rulez „Hello tourist” című maxija – remélhetőleg – önási sikert arat!.

NOVEMBER 12.

A Gyűrűk Ura - A gyűrű szövetsége bővített, 4 DVD-s extra változatának megjelenése. Ugyan a moziváltozat augusztusban már piacra került, ám ezúttal több mint 30 perccel hosszabb filmet kapnak a rajongók (annyi nem is fért már el egy DVD-re). Az új jelenetekben többek között Aragorn tündeénekét és Pippinék hobbit kocsmadalait csodálhatjuk meg. Galadriel pedig olyan különleges ajándékokkal lep meg a Szövetség tagjait, amelyeknek már a Két Toronyban lesz igazán szerepük. A kiadvány továbbfejlesztett 6.1-es DTS ES hanggal és természetesen rengeteg (a film mellett 2 teljes DVD-nyi) extrával kerül a boltokba.

Chris Rea koncert az SAP Csarnokban.



NOVEMBER 15.

Debütál a Haegemonia tovább öregbítve a Digital Reality és a magyar játékefejlesztők hírnevét.

NOVEMBER 17.

Aki eddig nem tette meg, e napon még utoljára megtekintheti az október 18-án nyílt World Press Photo kiállítást a Néprajzi Múzeumban. Érdemes ellátogatni rá, a világ 2001-ben készült sajtó- és riportfotóinak díjnyertes anyaga nem mindennapi kultúrelményt ígér.



NOVEMBER 18-20.

36. Tornász Világbajnokság az új debreceni Sportcsarnokban.

NOVEMBER 20.

Ha hinni lehet a híreknek, e napon már elmerülhetünk Lara Croft legújabb kalandjaiban – már ha az Eidos az elkövetkező egy hónapban nem halasztja el a Tomb Raider: Angel of Darkness megjelenését.

NOVEMBER 20.

A Star Wars Episode II – A klónok támadása DVD-változatának premierje. Az extrák között a szokásos audiokommentárok mellett találunk majd kimaradt jeleneteket, werkfilmeket, forgatási naplót és a hivatalos sajtóanyagokat.

NOVEMBER 20.

Ezen a napon garantáltan megjelenünk egy újsággal!.

NOVEMBER 26.

A Budapest Kongresszusi Központban fellép a The Harlem Gospel Singers – Blues Brothers rajongóknak ott a helyük!

info@magcomp.hu

AMD - SIS > MSI KT4	19.600/25.200.-
AMD - VIA > Gigabyte 7VAX / 7VAXP	21.900/28.900.-
P4 - SIS > MSI 645 Ultra / 645E-MAX	16.400/18.900.-
P4 - Intel > MSI 645E-MAX	20.800.-
AMD Duron Morgan 1300 MHz	9.200.-
AMD XP 1600+/1800+/2000+	13.200/18.400/22.800.-
RW 40/12/40x LG BOX / NEC	12.200/13.900.-
DVD 16/40x Pioneer / LG	9.800/8.800.-
DVD-CDRW COMBO LG / Toshiba	15.900/17.500.-
Philips Sematic / Acoustic	8.800/17.880.-
MEM. Comp. Flash 128/256MB	10.400/28.400.-
MEM. Smart Media 64/128MB	5.800/10.900.-
MEM. Memory Stick 64/128MB	8.600/15.200.-

ÁRGARANCIA !!!

Biztosítsd magadnak a legjobb árakat!!!

Részletek honlapunkon!

A felhírtatott árak nettó árak és a 2002. október 16-i állapotokat tükrözik!

SB LIVE! 5.1 hangkártya	6.980.-
MSI KT3 ULTRA-2	19.800.-
GF2 MX400 64MB+TV	9.200.-
ATI RADEON 8500	19.800.-
ATI RADEON 9000	17.500.-
ATI RADEON 9000 Pro	22.900.-
ATI RADEON 9700 Pro	85.800.-
MSI Ti4200 64MB+TV	32.920.-
ABIT Ti4200 64MB+TV	29.920.-

MagiComp

Nyitvatartás

Hétfő-Péntek: 10-20
Szombat: 10-16

1092 Budapest, Káday-kirizsi u. sarok
A Corvin moztól és a Kálmán-térrel 2 percre
(1) 215-36-95 / (20) 538-55-46 / (30) 489-13-39

www.magcomp.hu info@magcomp.hu www.magcomp.hu info@magcomp.hu

NAPILAPOK

HETILAPOK

HAVILAPOK

IDŐSZAKI

KIADVÁNYOK

TELEKOM-

MUNKIKÁCIÓ

KÖZTERÜLETI

REKLÁMOK

ELADÁSHELYI

REKLÁMOK

KIÁLLÍTÁSOK ÉS

VÁSÁROK

ÜGYNÖKSÉGEK,

NYOMDÁK,

KIVITELEZŐK

HIRDETÉSI ENCIKLOPÉDIA

Média Hirdetési Árak és Szolgáltatások
21. kiadás 2002. szeptember

HAZÁNK EGYETLEN MÉDIA ADATTÁRA
félévente bővíve és aktualizálva

KÖNNYEN KEZELHETŐEN

900 oldalon közel 4000 média adatai
10 tartalomjegyzék és 4 regisztrációs segítségével

ÁTFOGÓAN

média adatok + média adatbanki jelentések
kivitelezők minden szakterületről
szövevények, újságírók és
szóvivők részletes adatai

BARÁTSÁGOS ÁRON

könyv 1 Ft-os médiankénti áron
CD 0.5 Ft-os médiankénti áron
ingyenes faxbanki és felvilágosítási lehetőségek



Megrendelhető

S&S Karakter Kft. • 1055 Bp. Honvéd u. 40.
Telefon: 302-7288, 301-0239 Fax: 475-0803
E-mail: mediaas@vnet.hu

Beatman
MINI CD/MP3 PLAYER

Freecom Beatman I MP3 lejátszó 30 db ajándék 8 cm-es írható CD-vel



A Freecom Beatman I készüléke az első és legnépszerűbb olyan MP3-as lejátszó, mely a kisméretű, 8 cm-es CD-lemezeket használja MP3-as felvételek tárolására. A készülék kis mérete miatt zsebben is elér és egy 8 cm-es írható CD-lemezre akár 4 órányi felvételt készíthet bármely CD-íróval. Ha a készüléket most megrendeli, akkor 30 darab 8 cm-es írható CD-lemezt adunk ajándékba, melyen több, mint 100 órányi MP3-as felvételt tárolhat. Majd nem győzi hallgatni...



multimedia.hu

A termék javasolt végfelhasználói ára 23 992 Ft + ÁFA. Bővebb információ a www.multimedia.hu oldalon. Az OnLine leadott rendelések átvethetők az ország több, mint 150 pontján.

FREECOM



STAR WARS EPISODE II – A KLÓNOK TÁMADÁSA [2 DVD]

Réges-régen, egy messi-messzi galaxisban...

Minden idők legnépszerűbb csillagközi legendájának folytatása november 20-án minden rajongó számára elérhető kezelségbe kerül, ugyanis ekkor szállítják a boltokba George Lucas üreposzának csodálatos extrákkal teli DVD kiadványát, amelynek minden rajongó gyűjteményében ott a helye még akkor is, ha maga a film nem nyerte el teljes egészében a tetszését.

A 20 éves Anakin Skywalker a tiszteletreméltó Obi-Wan Kenobi Jedi-lovag tanítványaként az évek során sokat tanult az erő használatáról, de türelmetlensége, arroganciája és keményfejsége miatt mentora úgy érzi, még nem áll készen az önállóságra. Mindezek ellenére Anakint és Obi-Wan-t a Jedi-tanács új feladattal bízza meg: védjék meg Padmé Amidalát, a Naboo bolygó egykori uralkodóját, aki ellen sikertelen merényletet hajtottak végre. Amidala jelenleg bolygóját képviseli a Galaktikus Szenátusban, ahol éppen arról folyik a vita, hogy felhatalmazást adjanak-e Palpatine szenátornak egy utóképes katonai alakulat létrehozására a titokzatos Dooku gróf egyre fenyegetőbb szeparatista mozgalma ellen.

George Lucas a Baljós árnyakhoz hasonlóan dupla lemezes kiadással jelentkezett, és olyan extrákkal halmozta el azokat, melyekből választ kapsz a Klónok támadásával kapcsolatosan felvetődött összes kérdésre.

Az első korongon a szokásos produceri és rendezői audiokommentárok mellett nemigen találunk mást, nem úgy, mint a másodikon, ahol azonnal megtekinthetjük a kizárólag a DVD-kiadás számára masterelt nyolc kimaradt jelenetet George Lucas, Rick McCallum és Ben Burtt felkonferálásával. Mutatn a vizuális sokkolókat magunkat, elveszhetünk az effektusok tengerében, és megtudhatjuk, hogyan jutottak el az ILM szakemberei a „bábutól a pixelig”, és megismerhetünk a digitális Yoda, illetve Dexter Jettster születésének folyamatával is. Ugyanehhez a témához kapcsolódik az az exkluzív dokumentumfilm, amelyik „A technika csúcsai: a II. rész megtervezése” alcímet kapta, és amely a digitális forradalom jelentőségét taglalja. A stafétabot ezután Ben Burtt és csapata kezébe került, akik egy vadonatúj dokumentumfilmben elárulják, hogyan készült az Episode II hangja, majd felveszik azt a három kisfilmet, amelyek a klónok támadása történetéről, akciójeleneteiről és a szerelmi szálról rántják le a leplet. A Baljós árnyak legnépszerűbb extrája az interneten is publikált dokumentumsorozat volt, ez a kisfilm-összeállítás természetesen a második rész korongján is megtalálható, és nem kevesebb, mint 12 epizódból áll. A szokásokhoz híven most sem maradunk le a csodálatos John Williams-videoklipről sem, amely ezúttal az „Across the Stars” címet kapta. A második korong zarátkordjait a film mozielőzetesei, TV reklámjai, forgatási fotói, a moziplakátok és egyéb nyomtatott anyagok, valamint „R2-D2: A félgömbön túl” c. áldokumentumfilmje képezi.

Mit is fűzhetne, hozzá mindehhez? Ha Lucas a DVD-kiadás alaposágával készítette volna el filmje forgatókönyvét, ha ugyanilyen mélyen merült volna el saját világában, akkor minden bizonnyal minden idők legjobb sci-fijével lenne dolgunk, így azonban csak egy közepes alkotás példaértékű kiadásával lettünk gazdagabbak

Rendező: George Lucas > **Szereplők:** Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Christopher Lee, Samuel L. Jackson, Ian McDiarmid, Temuera Morrison, Jimmy Smith > **Hang:** angol, (Dolby Digital EX 5.1)

> **Kép:** 16:9 (2.35:1) > **Felirat:** magyar, angol, horvát, cseh, görög, héber, izlandi, lengyel, portugál, török > **Extrák:** lásd a cikkben. > **A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba.**

A GYŰRŰ URA: A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE [4 DVD]

A Gyűrűk Ura-rajongók ugyan már augusztusban megvásárolhatták a négy Oscar-díjjal jutalmazott A Gyűrű Szövetsége moziváltozatát DVD-n és videokazettán, november 12-én azonban - a világpremierrel egy időben - megjelenik a fantasztikus, négy lemezből álló BŐVÍTETT EXTRA VÁLTOZAT, amely előreláthatatlan igaz, kihagyhatatlan csemege lesz Középföldre és a DVD formátum szerelmeseinek.

Mivel Peter Jackson rendezőnek ezúttal nem kellett az időkorlát szabta határokra ügyelnie, lehetősége nyílt, hogy több mint 30 perccel meghosszabbítsa az eredeti 4 Oscar-díjjal jutalmazott mozifilmet. Az új verzióban nagyobb hangsúlyt tudott fektetni a szereplők jellemfejlődésére, a humorra, a cselekményszövésre; egy szóval több kerühetett át a filmbe J.R.R. Tolkien varázslatos világából.

Peter Jackson nem csupán egyszerűen hozzátette a korábban kimaradt jeleneteket, hanem újrakomponálta az egész filmet, hogy a harmincpersnyi új rész tökéletesen illeszkedjen. A maximalizmusáról ismert rendező elkészítette az új jelenetekhez tartozó vizuális, illetve hangeffektusokat, a film eredeti zenéjeért ugyancsak Oscar díjat kapott zeneszerző, Howard Shore pedig ötvenpersnyi új zenét komponált és rögzített a Londoni Filharmonikusok segítségével. Fontos megjegyezni, hogy a Bővített változat a fent említett 30 perccel hosszabb filmen kívül további két DVD-t és az azokon található töménytelen mennyiségű extrát tartalmaz. Rádásul a magyar forgalmazó szeretett volna - a film készítőihez méltón - kitenni magáért, így elérte, hogy a magyar szinkron készser is felkerüljön a lemezre, és nem is akármilyen minőségben: A Dolby Digital 5.1-es szinkron helyett 5.1EX, és a magyarországi DVD-zés történetében először különálló 6.1 DTS ES magyar hang kapott helyett a korongokon, így a tökéletes még tökéletesebben szól.

A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba

A GYŰRŰ URA BŐVÍTETT KIADÁSA AZ EV LEGIGÉNYESEBB DVD-KIADVÁNYA, ÉS EBBŐL KIFOLYÓLAG MINDENKÉPPEN KI KELL EMELNEM A FILM FORGALMAZÓJÁT, A WARNER HOME MAGYARORSZÁGIOT! MINDEN RAJONGÓ SZÁMARA KÖTELEZŐ DARAB!!



PÁNIKZÓBÓR - SPIDER-MAN (2 DVD)



A film, mely Amerikában a mozipénztárnaknál maga mögé utasította a Csillagok háborúja második részét, a film, amelyik nem akart több lenni, mint ami, a film, mely büszkén állhat be a filmes képregény-adaptációk sorába. Sam Raimi Pókembere megérkezett! Egy pókszép nem a világ. Peter Parker, a kétbalkezes diákújságíró világa mégis fenekestül felfordul, amikor a laboratóriumi osztálykirándulás során megcsípi egy mutáns pók. Ezt követően a srác egyre furább képességeket tapasztal magán: könnyedén sétál a plafonon, csuklójából ragadós pókszálat lő ki, a vesélyeket pedig jóval bekövetkezésük előtt megérzi. Ami kezdetben jótékannak tűnik, hamarosan szörnyű és izgalmas kötelezettségé válik: Peternek meg kell küzdenie az emberfeletti erővel rendelkező, gonosz Green Goblinnal, és el kell nyernie a gyönyörű Mary Jane szerelmét.

Rendező: Sam Raimi **Szereplők:** Tobey Maguire, Willem Dafoe, Kirsten Dunst **Hang:** magyar, angol, (Dolby Digital 5.1) **Kép:** 16:9 (1:23.11) **Felirat:** magyar, angol, arab, bolgár, horvát, dán, finn, görög, héber, izlandi, norvég, lengyel, román, szerb, szlovén, svéd, török **Extrák:** Audiokommentár Sam Raimi rendező, Kirsten Dunst, Laura Jaskin producer és Grant Curtis co-producer közreműködésével; Speciális effektek kommentár John Dykstra és a trükkusapat közreműködésével; Falmográfusok a szereplőkről; Videoklip: Chad Kroeger featuring Josey Scott: Hero és Sum 41: What we're all about; Tevéreklamok, Előzetesek; Így készült a Pókember: Az HBO werkilmeje; Pókmaná, az E! Entertainment filmtör; Portréfilmek: Danny Elfman, a zeneszerző és Sam Raimi, a rendező munkásságáról; Próbafelvétel Tobey Maguire, J.K. Simmons és a digitális Pókember; Jelmez- és sminkkészletek; Bakiparód; Peter Parker sötétkamrája: látványtervek, Dokumentumfilm: Pókember: a XXI. század mészárlása: Pókember képregénytörténete, A gonoszoktól galériája **DVD-ROM-os extrák:** Pókember játéka; 3 esküvői Marvel képregény-szif. **A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba.**

PÁNIKZÓBÓR - PANIC ROOM



David Fincher a Hetedik és a Harcosok klubja után fejezte, hitchcocki thrillert forgatott, és előző munkáihoz hasonlóan ismét tökéletesen vette az akadályokat. Fincher filmjének érdekessége, hogy a jelenetek 95 százaléka egy házban játszódik, e szűk határok közé szorított környezet a rendezőzséni munkájának köszönhetően mégsem fullasztja unalomba, és nem teszi monotonná a Pánikszobát, melyben Meg Altman (Jodie Foster) és lánya, Sarah (Kristen Stewart) hálós macska-egéc harcot vív három betörővel - a pánikszobák építéséből élő Burnhammel (Forest Whitaker), az előző tulajdonos egyik örökösével, Juniorral (Jared Leto) és a gátlástalan bűnözővel, Raoullal (Dwight Yoakam). A két nő a „Pánikszobába” menekül, csak hogy az, amit a betörők keresnek, szintén ott van...

Rendező: David Fincher **Szereplők:** Jodie Foster, Forest Whitaker **Hang:** magyar, angol, orosz (Dolby Digital 5.1) **Kép:** 16:9 (1:2.40) **Felirat:** magyar, angol, arab, bolgár, horvát, cseh, dán, finn, görög, héber, izlandi, norvég, lengyel, orosz, szlovén, svéd, török **Extrák:** Falmográfusok, Filmelvezetés **A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba.**



STREET FIGHT



Mitch Preston (Robert De Niro) a Los Angeles-i rendőrség nyomozója, aki csak munkájának él. Épp drogdealereket próbál elkapni, amikor megérkezik a titkos akcióról mit sem tudó Trey Sellars (Eddie Murphy), aki színészkariere beindulásáig rendőrként keresi a betevőre valót. Erősitést kér, ám egy szennázóóhéas tévétársaság forgatócsoportja előbb ér a helyszínre, mint a kollégái. A tűzpárbaj közepette Mitch egy golyóval elintézi az útjában lévő kamerát is, és így másnap már a címoldalakon találja magát. A rendőrség, hogy elkerülje a tévétársaság 10 millió dolláros kártérítési perét, belegegyezik: a csatorna valóságshow-t forgathat Mitch-csel és önjelölt partnerével, Tray-jel a főszerepben.

Rendező: Tom Day **Szereplők:** Robert De Niro, Eddie Murphy **Hang:** magyar, angol, (Dolby Digital 5.1) és török **Kép:** 16:9 (1:2.40) **Felirat:** magyar, angol, török, bolgár, horvát, szlovén, román, szerb **Extrák:** Magyar menük: Audiokommentár Tom Day rendező, Tom Saraglieu producer és Billy Webber vágó közreműködésével; Képzelt jelenetek (választható kommentár); HBO dokumentumfilm: A kusszák mögött; Rejtett extrák **A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba.**

TRAFFIC



Az idei év DVD-s megjelenései között rengeteg értékes filmmel találkozhatunk a filmrajongók. A Budapest film jóvoltából hamarosan megjelenik a Macska-jaj, a Félelem és reszketés Las Vegasban, a Gyűlölet, nem is beszélve Török Ferenc csodálatos Moszkva tér című filmjéről. Mindezek mellett meg kell említenem a Móképet is, akik az Amelie csodálatos életével lépik meg a művész-filmek iránt érdeklődő közönséget. Az ímént felsorolt értékes alkotások közé tartozik a napokban megjelenő, és többszörös Oscar-díjas Soderbergh film, a Traffic is. A mély és felkavaró kultuszfilm a kábítószér-élevezők, az amerikai kormány és a kolumbiái drogbarók ördögi háromszögét veszi nagytűra alá úgy, ahogy eddig még soha egyetlen hasonló alkotás sem. A Gyűrűk Urához hasonlóan a Traffic is kötelező darab, minden gyűjteményben ott a helye!

Rendező: Steven Soderbergh **Szereplők:** Michael Douglas, Catherine Zeta-Jones, Benicio Del Toro **Hang:** magyar, angol, spanyol (Dolby Digital 5.1) Magyar 5.1 - Rendező változat (Spanyol részletek felirattal) **Kép:** 16:9 (1:2.35) **Felirat:** magyar, angol, török **Extrák:** Előzetesek, TV Spotok és további filmek előzetesek; Kivágott jelenetek; Így készült a film; Interjú a film készítőivel és a stábbal **A filmet Magyarországon a SPI Hungary hozza forgalomba.**

HÖNYV



DARREN SHAN: A VÁMPÍROK HEGYE

A Vámpírok Hegye ad otthont a 12 évente megrendezésre kerülő vámpír-vezérkar gyűlésnek. Ide indul Mr. Crepsley, a vámpír, Darren Shan, a félvámpír vámpírinas, valamint két különleges törpe kísérőjük.

Az útnak szigorú szabályai vannak, melyeket ők ketten hűen igyekeznek betartani, ám menet közben számos furcsa dologgal teremtménnyel találkozhatnak. Például egy farkas barátságos farkassal, egy veszett medvével és egy halott vérszipolyal. A barátságtalan időjárásról nem is beszélve.

A hetekig tartó utazás után hősink végre elérik a Vámpírok Hegyét. Shan már csak egy kis nyugalomra és némi pihenésre vágyik. Talán mondanom sem kell, a további események nem az ő igényei szerint alakulnak.

Móra Könyvkiadó (2002)



PHILIP K. DICK: KÜLÖNVELEMÉNY

El sem hinné az ember, hogy ezeket az utópisztikus, már-már látoki erejű, általában komoly társadalomkritikát tartalmazó novellákat (mert hogy azok szerepelnek a kissé megtévesztő című kötetben) olyan valaki vetette papírra, aki 1928-ban született, aki első novelláját 1952-ben publikálta, és akinek első regényét 1955-ben adták ki.

Hát nem furcsa, hogy egy embernek, aki végigjárta a skizofréniát, a paranoia, a depresszió és a kábítószér-függőség poklát, olyan fantasztikus, a hollywoodi filmek figyelmét is felkeltő, egyszerre igényes és populáris sci-fi novellái születtek, mint a Szárnyas fejedelemség, az Emlékmás, az Imposztor, a Második változat és a Különvélemény?

Szukits Könyvkiadó (2002)



RAYMOND E. FEIST: ORGVILKOSOK

Krondorban kiirtották vagy bujkálásra kényszerítették a helyi tolvaj céh tagjait. Helyüket új bandák vették át, akiket a Féreg irányít. De vajon ki ő? És főleg, mik a tervei? Ezekre a kérdésekre keresi a választ a korábbi könyvekből megismert egykori tolvaj, Sebes Jimmy, aki informátorok hiányában kénytelen saját maga kutakodni. Ennek valamiért alakik nagyon nem örülnek.

Közben Pug fiának is akad némi problémájagondja. Nem sokkal tisztí kinevezése után ugyanis egy külnönből érkezett hercegi családott kell vadászatra kísérelnie. Útközben az ifjú fiatal hercegny nyíltan az ifjú tudomására hozza vonzódását. Ám mielőtt igazán kellemetlenné válna a helyzet, váratlan támadás éri őket.

Beholder Kiadó (2002)



TERRY PRATCHETT: A HASZÁR

Ha egy létfontosságú közszolgáltatás megszűnik, egészen biztosan eluralkodik a káosz. Nincs ez másként akkor sem, amikor az egyéniség kialakulásának gyanúja miatt menesz-tik a számos kultúrkörben az elmúlásért felelős "intézményt", a Halált.

Az időztés nem is lehetne rosszabb, hiszen a tisztességben és jólétben meg-öszült varázsló, Motolla Alánk éppen távozni készül a Láthatatlan Egyetem tanteszületéből. Ám túlvilági vezető hiányában kénytelen visszatérni az élők közé... és Ankh-Morpork városában nem ő az egyetlen. Ugyanekkor egy messzi kis farmon megjelenik egy fura idegen, aki meglehe-tősen jól bánik a kaszával – ám a módszere elég meglehetősen különleges. Sőt, igazán egyedli.

Cherubion Könyvkiadó (2002)



ROBERT JORDAN: A HARDON KORONÁJA I.

A Jordan által megálmodott világon egy kicsit megbolondult az időjárás. Elyne, Aviendha és Nynaeve minden ere-jükkel a Viharok Tálját keresik, hogy annak segítségével az elemeket ismét a megszokott mederbe tereljék. Rand kiszabadul az aes sedai-ok fogságából, és visszatér Cairhien városába, hogy letörje a távollétében kialakult hatalmi villongást.

Egvene maga köré gyűjtötte a Tar Valonból kivonult aes sedai-okat, akik poli-tikai okokból őt választották vezetőjüknek. Szeretné megszilárdítani hatalmát, és közben igyekszik a saját útját járni.

Annyira összetett, hogy az előzmények nélkülük (kb. 3000 oldal) reménytelen megérteni, de annyira jó, hogy kár kihagyni.

Beholder Kiadó (2002)



STEPHEN KING: CSONTKOLLEKCIÓ

A novelláskötet elején még csak viharba kerülünk, majd le-száll a köd. Később találkozunk egy tigrissel, aztán egy majommal, megnézzük Káin ébredését, elkísérjük Mrs. Todd-ot rövid újaira, utazunk a Jaunt-járatral, részt ve-szünk egy gengsztereskülvön, kint ragadunk a tó közepén egy tutajon, egy számítógép segítségével Istent játszunk, találkozunk egy fér-fival, aki soha nem fogott kezét, "nyaralunk" a világny strandon, megnézzük egy túrkörben a Kaszás képét, bulizunk Nonával, "túlélünk" egy hajótörést, lá-tunk egy bosszúálló kocsi, találkozunk a tejesemberrel, meglátogatjuk a na-gyvit, útjára engedjük "A rugalmas golyó balladája"-t, majd átkelünk a szoro-son. Aztán...

Európa Könyvkiadó (2002)

■ PHOENIXVANDA

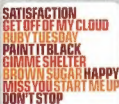
ZENE



ANIMAL CANNIBALS - MINDENT LEHET [STILUSOS HEVERVE]. Még csak az első sornál tartok, és már fülig ér a szám - ehhez elég volt a névűket leírni -, mivel a jókedv és jó fejség két ismert „képviselője” teremtett alkalmat arra, hogy írjak róluik. Qka MC és Ricsi Pi a hazai nagy-nagy könnyűzenei „szakma” két talán legeredetibb, örökmozgó figurája, akik anno még a „Takarítónőrdi” mesélték, meg a „ki takarít be és ki takarít kirol”, aztán tovább robogtak, egyenesen a műfaj (amelyet végül is itthon részben ők teremtek meg) csúcsára, köszönhetően talán eredetiségüknek és kicsit annak is, hogy mellőznek mindenfajta mellébeszélést, másra mutogatást és neveléséges figyelemfelkeltő műbálhét. Nekik van hiteles flow-juk, szemben számos önjelölt hip-hop „sztárral”, akik mondhatni csak idétlenkednek, na meg kaszálnak (de nem füvet hanem valami egészen mást :-). Na, de az eredeti témára visszatérve: nincs megállítható kannibál :-), négy év után itt a várua várt új lemez, rajta a már ismert (de eddig csak kislemezen megjelent Csak karácsonnyal és a Hangya a gatyábnál), meg persze számos új dallal, amelyekben több ismert zenész és énekes is közreműködik (rock, reggae, pop, elektronikus műfajokból :-). Ami alapján talán leírva is látszik, hogy „szuperkolorra” festik át az eddigi monokróm palettát... Persze pánikra semmi ok, hiszen továbbra is ott vannak a szokásos „feketén fehér, fehéren fekete” kannibál eposzok is. Továbbá egy ingyen jegy a tokban (a jövő évi AC superkoncertre!) ezzel is növelve a vonzerőt! :-! (ul.: ajánlom figyelemetekbe a www.animalcannibals.hu-t is, amely nagyon informatív és tartalmas - ellentétben sok más előadó weboldalával).



TRANCE ALLSTARS - SYNERGY II. Újra együtt? Egységben az erő, mondhatnák. Ugyanis a túlmisztifikált név alatt ismét egyesült a német euro élboly, konkrétan André „Let u go - You're not alone” Tanneberger, Talia 2XLC, Mellow-D, Sunbeam, a chilles szárnyalásairól ismert Schiller, na meg az extravágás - külsőségeiben néha már-már „bohóc”-nak is aposztrofálható -, ám de zeneileg azért komoly (a méhecske :-). Ami alapján, akár azt is lehetne mondani, „együtt a legjobbak” (de azért nem tesszük, hiába is sugallja ezt a mára már kicsit közhelyesnek mondható név :-)). Válogatást tartunk a kezünkben a német kommersz (könnyen emészthető) klubonai meghatározó egyéniségeinek műveiből, immáron másodsorban (az első még 2000-ben lett elszűve, hasonló formában, elég, ha visszagondolunk a Ready To Flow-ra vagy a First Rebirth-re), végül is ez már a Second Rebirth. Na, de elég a szójátékból, kapcsoljunk egy kis komolyságot. Szóval, felmerült bennem egy kérdés: időseznü ez még? - ugyan stabil a közönség (nálunk is, meg odaát is) -, de nem kellene egy picit megújulni? Van egy kis progresszivitás itt is, meg jó pár remekül eltalált dallam, de uraim, 2002-t írunk... Valami egyéni spiritusz kellene, nem a 6-7 éve ismert stílusok újrafényezése és keverése, ezeknél már hallottunk jobbkat is az elmúlt tíz évben (nem beszélve arról, hogy jó pár track az előző „Allstars”-on is ott figyelt). Ejnye. A Synergy II hiteles és nagyon kontrasztos képe a német eurotrance (és társai) színpadnak. Tömegsláger, amely egyszerűbb diszkókban, rádiókban, tv-kben vagy akár kocsiiban is simán megállja a helyét, de máshol nem :-). Hogy miről is papolok? Egyszerű: csak fogni kell valamelyik előadó három különböző dalát (lehetőleg olyanokat, amelyeket nem ismeresz) mondjuk idénről, '98-ról és '96-ról - tehát eltérő időszakból -, utána pedig véletlenszerűen meghallgatni őket, és hangzás alapján időrendi sorrendbe állítani őket... Nos, ha ez nehézségekbe fog ütközni, vagy csak eltér az eredetitől, akkor már gondok vannak... és valószínű nem Veled. :) Amennyiben viszont szemet tudunk hunyni (az unalmassá csépeit hangzás felett), akkor biztosan sok örömet fog majd okozni a dupla lemez. :)



ROLLING STONES - FORTY LICKS. A márkanév, amelyet nem kell firtatni, mindenki ismeri. A classic rock banda (vagy talán a műfaj kitalálója), amely lassan már múzeális értéket képvisel, nagypapokról sztrókák, akik még mindig színpadon vannak. Sőt: negyven éve pörögnek színtelenül és szemtellenül generációkat megszegyenve és ki nevelve a kezük alól. Órási munkásság és jubileum egyben, aprópó egy kétfélemez „kedvenc” sűrítmény összeállítására. Ami, ha nem is a legfiatalabb zene, de mindenképp az ismerendő zenei alapok közé sorolandó, hiszen a Satisfaction, a Get Off Of My Cloud, a Gimme Shelter, a Brown Sugar Happy mind-mind fejezetek a könnyűzene történeleméből, igazi relikviák. És nincs vége a felsorolásnak, hiszen egy új dal is felcsendül záróakkordként, a „Don't Stop”. Ez azt hiszem, mindent elárul jövőbeni céljairól (így, lassan 60 körül :-)), csupán csak arra kell vigyázniuk, hogy ne váljanak saját maguk múzeális karikatúrájává...



CASSIUS - AU REVÉ. Újabb visszatérőt üdvözölhetünk, nevezetesen a '99-ben ismertté vált francia duót, a Cassiust. Azokat, akik annak idején 1999-cel és a Feeling For You-val, meg persze azok rendhagyó klipjével (egy piros ruhás, a hasán C betűt viselő fehér fejű „hero” oszja a „gonoszokat” egy az egyben parodizálva és utánozva a 70-es évek Superman-filmjeit :-)) váltak ismertté. Ők az új diszkó és a funk betyárjai, annak a műfajnak, amelyet igazából eddig csak a gallók tudtak produkálni. És Cassiusék nem is akármilyenek (zeneileg semmiképp). A húzós ütemek dominálnak - sőt, néhol már törték is befegylenek -, na meg azok az „ultrafunkula” filterek és az iszonyatos, gyilkos hangelhúzások, amelyekből összességében talán kicsit underground is a világuk (ami azért csak „kicsit”, mert ha cakk-pakk tekintünk az Au Revére, akkor azért vannak popos részek is). Ezért is nehéz kategorizálni, mert igazából igen eredeti, nem véletlen, hogy számos zenei szaklap kiülöföldön az egekig magasztalta. Hogy kiknek ajánlhatom? Fogós kérdés (pedig én tettem fel magamnak :-), igazából azoknak, akik csípik a kísérletező hangzást és annak is a speciális francia, kortárs, elektronikus ágát (Daft Punk, Superfunk stb.) - aminek a gyökerei ugye mind-mind a 70-es évek diszkóvilágában és annak újraélesztésében keresendők. Azoknak, akik szeretik az olyan zenét, amelyikben olyan radikális változások álnak elő pillanatról pillanatra, hogy néha csak pislogni lehet :-). ■ **SZABÓ DANI**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Az első rész frenetikus sikerének hatására (a Sims-széria megjelenése előtt ez a játék vezette az eladási listákat) a kiadó úgy döntött, hogy elkészíti a népszerű hullámvasút- menedzser játék második részét. A fő tervező ismét Chris Sawyer, aki most a Six Flags vidámparkokat vette célba: Hat hivatalos Six Flags helyszín és 25 hullámvasút vár ránk, köztük olyan ismert nevek, mint a Viper, a Titan vagy a Goliath (ezt mi is kipróbáltuk élőben, még most is kísért Sasu fülbeható halálsikolya).



AGE OF MYTHOLOGY

A játék hivatalos megjelenése október 31-én lesz, reményeink szerint még sikerül bepréselnünk a következő száma. Mindenképp ez lesz a Microsoft idei legnagyobb dobása, az ókori mitológiára épülő stratégiai játék már sok helyen előre begyűjtötte az év valós idejű stratégiai játékának dukáló címet. Az AoM alatt vadonatúj 3D-s motor dorombol, az előzetesen bemutatott képek és videók alapján a látványra nem lesz panasz. A játékot az Age of Empires szoftvertől elhíresült Ensemble Studio készíti, ez a név egyet jelent az igényes stratégiáival. Az AoM meglehetősen elrugaskodik a valóságtól, itt hősök és mitikus szörnyek csatáznak egymással, és a küzdelemben bizony az istenek is beleszólnak.

THE SIMS: UNLEASHED

Két év alatt ez már az ötödik kiegészítő, ez azért nem semmi. Tovább tombol a Sims-láz, ennek lehet örülni (az EA biztosan ezt teszi, mivel a kiadvány újabb biztos pozíciót jelent az eladási listákon). Az új kiegészítőben megjelennek a háziállatok és a konyhakert. Kutyák, cicák, papagájok, teknősök, gyíkok és halak népesítik be a házat. A konyhakertben megtermelt terményeket elvihetjük a piacra, de akár otthon is elfogyaszthatjuk a zöldségeket. A magunkhoz édesgetett kóbor cicák segíthetnek a konyhakertet dézsmáló pocok és hörcsögök féken tartásában.



HITMAN 2

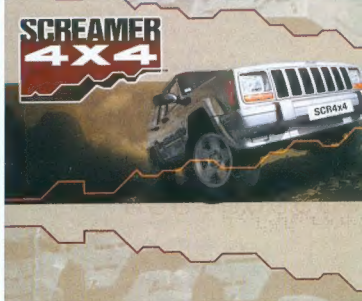
Kopasz bérgyilkos barátunk rátalált Istenre, és egy békés szicíliai kolostorban ápolja a virágokat. Az orosz maf-fiának azonban szüksége van profi gyilkosokra, ezért minden eszközt bevet, hogy a 47-es klónt újra munkába állítsa. A Hitman második része kicsit szakít az első rész hagyományaival: a hangsúly a lopakodásra tevődött át. A küldetések nagy részét meg lehet úgy is oldani, hogy a célszemélyen kívül senkit sem ölünk meg. A gyilkoló eszközök mellett megjelennek a bénító eszközök is (kloroform, bénító pisztoly stb.). Az eredeti Hitmanben az egyik legnagyobb nehézséget az okozta, hogy a küldetések alatt nem lehetett menteni. Ez most megváltozik, a készítőknek köszönhetően erre kétszer is lehetőségünk lesz.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

SCREAMER 4x4 (magyar nyelvű változat)

Két évvel ezelőtt robbant be a Clever's terepszimulátora a hazai játékfejlesztések közé. A szaksajtó egyből a szárnnyal alá vette, a Guruban 92%-ot kapott. Ezt elsősorban a grafikájának és a mesteri fizikának köszönhette. Ehhez jött még hozzá a teljes magyar nyelv, ami 2000 őszén még ritkaságszámba ment. A divatos versenyautók helyett a Screamer 4X4-ben terepjárókat vezethetünk valós terepviszonyok között. Esős időben a kocsik bizony csúsznak, és jóval nehezebben irányíthatjuk az autót. A programban az autók a valóságnak megfelelően törnek, s ez nem csak a grafikájukban, hanem a viselkedésükben is megltátszik. A bajnokságot alapfelszereltségű járgányokkal kezdjük, de ahogy araszolunk előre a ranglétrán, úgy nyílik lehetőségünk jobb minőségű kiegészítők megvásárlására. Bizunk abban, hogy sok olvasónak szerezünk örömet ezzel a magyar gyöngyszemmel.

Gépigény: Pentium 300, 64 MB RAM, 3D gyorsító



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2002. NOVEMBER 22-ÉN JELENIK MEG!

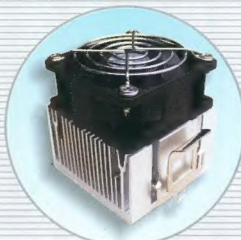
Processzor hűtőventilátorok, merevlemez- és rendszerhűtők bő választéka

3 év garanciával

KKC71B



KKC73B



KKC72B



KKC74B



KKC41B



COOLING

SOLUTIONS

KKC42B



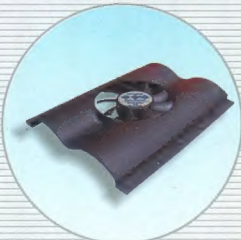
KKC8025(B)



KKCHD02



KKCHD01



KKCS01



www.kellytech.hu

Minden márkanév, logo és szöveg a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva! © 2002 Kelly-Tech A termékek specifikációi minden előzetes értesítés nélkül változhatnak.

HAEGEMONIA

AZ UNIVERZUM LÉGIÓI



Az Imperium
Galactica I-II.
alkotóinak legújabb,
teljesen magyar nyelvű,
november 11-én
megjelenő játéka.

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz).

Ajánlott: Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:

1139 Budapest, Róppentyű u. 53.

Előrendelési akció:

www.digitalreality.hu
www.haegemonia.hu

DIGITAL
REALITY